特别策划 DISNEY游戏大盘点！大特报 行货DS价格独家确认！

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/06
VOL.32
零售价：9.80元
每月10/25日发售

赠品1 任天狗杯垫随机一款 伴你午后红茶一刻



赠品2 精彩光盘影像



抽奖 PSP豪华版新登场



抽取三大流行掌机 百件礼品等你拿

横扫新作！极道攻略&研究！

洛克人ZERO4

怪蛋英雄









假面幻影杀人事件/目标 甲子园

新天魔界·混沌世纪IV

三国英杰传 练级心得

死神BLEACH 全人物出招表

ISSN 1672-8866



国内统一刊号：CN15-1225/J

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

抽奖是一件非常刺激的事情,所以我们把每期中奖名单放在第一页,希望大家每次拿开杂志都能有一个惊喜,希望我们的抽奖活动能够一直带给你好运气,让《掌机迷》时刻陪伴在你的身边。希望中奖后能有更多朋友给我们回信,让我们与你一起分享得奖后的喜悦,让更多掌机迷与你一起快乐。

大抽奖109名!

1 豪华版 PSP掌机 1名



如果分析一下她为什么会火成这样,我们会发现她集合了现在几乎所有的流行元素。拥有PSP就相当于拥有了一台移动多媒体设备,这样精彩的掌机你怎么能错过呢!

2 NDS掌机 2名



总是可以给我们带来出其不意的快乐的NDS，拥有着其他掌机难以比拟的优势,上面的游戏更是有趣和新奇，想拥有任天堂的新掌机就不要错过我们每期的活动啊!

3 小神游SP 6名



神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机，是目前全球主流机型，游戏数量众多类型丰富，得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式，本期抽出6台，机会多多。

4 电软十周年纪念金币 8名



24k纯金电镀，精选十年来最令人难忘的十个游戏形象制成金币,并以精美的烫金木盒收藏，记录了十年来游戏人们的步伐,感动收藏!

5 黄金十二宫吊扣 60名



共计十二款

以十二位黄金圣斗士为主题，制作精美,简洁的D字扣更可以随意扣在钱包、笔袋上。重新带给你往日的感动和怀念。随机获取任意一款。

6 网王 火影护指 32名

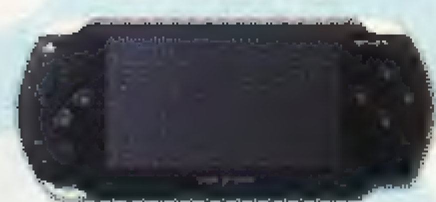


两大热门作品《网球王子》和《火影忍者》的实用周边。小巧别致，做工也相当出色,不管是COSPLAY还是作运动时都可以派上用场。

参加办法: 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.32的抽奖活动截止时间为5月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

VOL.31中奖名单将在下期刊登，敬请留意!

VOL.30 中奖名单大公开



北京市朝阳区松榆东里　刘颖

地区	姓名	地区	姓名
广东省广州市	金铭	辽宁省大连沙区	辛傲





地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
陕西西安	袁念德	上海闸北	陈　宏	江苏苏州	吴翌阳	上海静安区	王　瑜
河北保定	周　翔	广西梧州	薛丁珲	广东广州	陈有泉	四川成都	赵　剑
福建福州	张文磊	山西太原	梁永成	天津市	王卓然	黑龙江	马　翔

圣嘉万能遥控器（共20名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
辽宁大连	尹瀚霆	广东深圳	梁浩辉	江苏南京	余复兴	广西南宁	谭　勇
湖北武汉	彭佳文	福建福州	林宇杨	北京朝阳区	潘　辰	贵州贵阳	何思龙
山东青岛	周　文	安徽蚌埠	李少强	辽宁瓦房店	李恒全	上海杨浦区	陈计才
河北唐山	左　城	浙江绍兴	胡　健	陕西西安	杨澄宇	浙江宁波	陈云海
山西太原	张　鹏	江苏常州	时　涵	福建南安	洪诗传	湖南长沙	姚文科

火影酷黑束口袋（共20名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
上海万春街	罗澹泊	广东广州	温永津	江苏南京	李　彭
江西南昌	赵　凯	北京西城区	董金强	福建福清	林　晨
江苏吴江	肖旻浩	山东兰山区	赵　雨	福建厦门	沈程锋
内蒙古包头	李　严	江苏张家港	丁毅源	吉林省吉林市	王大为
河南开封	姜　河	湖南衡阳	连云国	福建福州	林怀文
云南丽江	黄志钧	黑龙江哈尔滨	梁佳欣	广西梧州	黄　健
天津河东区	刘晓菲	黑龙江哈尔滨	徐东业		

海堂头巾（共30名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
辽宁葫芦岛	谢仲南	新疆乌鲁木齐	张　楠	吉林蛟河	郑贵鸿
广西南宁	覃　鑫	上海闵行区	钱　超	北京丰台区	郑　淳
浙江绍兴	赵之恺	四川成都	谈晓鹏	广东东莞	钟应乾
北京西城区	刘有禅	甘肃兰州	宋　波	湖北武汉	张四通
天津南开区	徐炳辙	广东深圳	蒋佩佩	广西横县	王柯雯
江苏南京	陈安安	新疆乌鲁木齐	苏　楠	江苏苏州	王颖杰
北京师范大学	孙　阳	广西桂林	阳顺龙	贵州贵阳	邓　超
甘肃天水	徐建军	广东东莞	张柱荣	山东青岛	蒋加贝
辽宁锦州市	李　宇	贵州遵义	王红鑫	天津河北	乔星之
广东广州	赖丽雅	辽宁大连	苑　博	辽宁抚顺	卢　雷

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

VOL. 32 2005 / 6

目录 CONTENTS

封面主题：牧场物语



COVER插画/朱卫强

电子天下・掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉

编辑：雪人、飞月、暗凌、小侃
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：（010）64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.32 ●●•

就算工作忙得要死，还要抓紧时间玩游戏！虽然从来不丢东西，但是难免忙中出个错！

最近总是三天两头的往村儿里头跑，不是内存条、优盘就是DVD刻录机，看到往日那些一个个曾经是可望而不可及的奢侈品如今却遭受着降价降价再降价的折磨，飞月心中不禁悲喜交加。买与不买虽然只在一念之间，但是“后患”却是无穷的呀。不过每每在村里头转悠的时候，却更经常能看到BOSS们开着电视，也不管是卖PC的还是卖TV GAME的三五个人坐在一起玩着《WE》或者《恶魔猎人3》什么的，看他们脸上那专注的表情估计就算柜台被偷光了也不知道……

在感叹游戏力量伟大的同时，游戏其实也是有着负面影响的。记得前几天，有位母亲曾经来电话抱怨，说儿子自从中了PSP以后就变得无心学习，成绩也直线下滑。出现这种结果，不仅父母同时也绝不是我们所期望的。然而，就像因为菜刀不仅可以用来切菜也可以杀人你就不用菜刀了吗？电脑不仅可以用来搜集知识也可以用来犯罪你就不用电脑了吗？玩物丧志，我想所谓的错并不都在“物”身上。每个人的心态、使用方法和处理态度才是关键。在此，月亮想对抽中大奖的读者们说一句，中奖本来是件好事，可千万不要弄巧成拙。学习与游戏本来是互补的，一定要正确掌握权衡，才能将好东西物尽其用。玩得太过头耽误了正常的学习工作，不仅白白浪费我们回馈大家的好意，说不定还会被没收的哦！

说起好意，头几天AKIRA借给月亮一本看了让人流鼻血（针对男性）的日本手办集，结果被偶不小心……虽然经过多方调查考证，虽然不管我以爷爷的名义发誓还是拿麻醉针乱射或者手上套个布偶，最终还是没有下落就此神秘失踪……一辈子的耻辱啊！（在此向AKIRA大人再次致以十二万分的歉意）其实月亮从来没丢过向别人借的东西，不过自己的东西嘛……那就单说了。钱包、钥匙、身份证，毫不夸张地说只有我没走过的路，没有我没丢过的东西，哼哼，牛吧。而我的另一大特点就是不管骑车、坐车还是走路都一路必遇红灯。记得上学时，还被人起了个外号叫“小红灯”。发展到最后，所有人都说上学路上最怕的就是遇到我。有时候我真怀疑是不是警察叔叔一看到我就故意改成红灯的说……

说着说着又跑了，看来我也传染上小侃的坏习惯了。我闪，好，回编辑部了。近日，编辑部内感冒横行，半数以上的编辑已经英勇殉职壮烈牺牲，月亮也挣扎在垂死边缘。然而此时我仍然要说“就算杀了一个我，还有千千万万个我！”

文/飞月





彼者的主义

思想仓库

你对神游公司参展ChinaJoy活动的看法：

●神游公司参展ChinaJoy标志着它向IDS又前进了一大步。（闵舒逸，15岁）

●参展CHINAJOY标志着中国游戏业飞跃性的进步。（许钊，16岁）

●和玩家们共同互动对提高商品的知名度大有裨益。（赵光伟，22岁）

你对SONY解决“□”键事件的看法：

●SONY知错就改还为时不晚,售后服务和态度是十分重要的。（章晨健，15岁）

●我认为屏幕缩小一点没关系，重要的是按键的手感。（周林俊，16岁）

●SONY的态度显然是能拖就拖，能逃就逃，这不是技术问题，是态度问题。（丁勤，19岁）

●提供免费维修服务，并不能解决根本问题，这个事件已经对玩家造成了伤害，这不是维修服务就能弥补的。（李东鹏，18岁）

●早就该解决的问题，拖到这个时候才解决，SONY的效率也太慢了。（庞博，21岁）

●虽然“□”键有点问题，但是PSP已经很优秀了，只是SONY的态度令人不太满意。（蓝庚，15岁）

●本身是SONY的失误，态度却很不好。这坚定了我不买PSP的决心。（吕巍）

●刚诞生的事物一定不是十全十美的,等待吧。（刘闻,16岁）

●产品不好，可以谅解，可以慢慢改进，但是售后服务一定要到位。（马诚智，14岁）

●治标不治本，我认为SONY应该将“□”键和屏幕拉开距离。（倪新文，15岁）

●所谓完美，都是由不完美开始，一步步转变过来的。（范南，21岁）

●“知错就改，善莫大焉”，但总感觉其态度还不够真诚。

●“□”的问题是小的,不向玩家道歉的错误是不可原谅的。（刘博，19岁）

●现在入手PSP的玩家们应该把有缺陷的PSP卖掉，等SONY出了更好的PSP时再去买。（马烘伟，18岁）

●售后服务还算满意,但手感就不用再提了。（李垠辉，17岁）

●我认为SONY能免费修理，还不错,算是给玩家个交代。（张长灏，12岁）

●虽然维修了,但是“□”键的手感仍没解决。（金钟海,12岁）

●早就该这么做,既然是错为什么还不承认。（黄英俊,22岁）

你对岩田聪发表对游戏创意的见解的看法：

●很出色的想法，让不玩游戏的人也玩起来，也能显出NDS的独特。（杨淦，15岁）

●最好让我的父母也能喜欢上游戏。（曹大伟，16岁）

●这些创意还不够，应广泛收集玩家的意见。（庄炜，17岁）

●创新是每个公司都应该具备的，这样才能发展，我们才能玩到更好的游戏。（庞博,21岁）

●这个无线联网我认为只是空想，这个网络又会有多大的覆盖面呢？（李灏彦，17岁）

●新玩家刚开始接触的游戏往往是RPG、ACT、RAC……（刘鑿无，19岁）

●有点像电脑单机游戏发展成网游,希望不要像PC游戏一样。（高雨，17岁）

●虽然创意很好，但是玩家们的态度不一定和岩田一样。（蓝庚，15岁）

●很实在，当年玩《MARIO》时就是为了放松、找乐趣，不是看画面。（吕巍）

●的确应该扩大游戏的范围，让更多的人加入进来，推动游戏的发展。（关旭华）

●我认为不论怎么样，制作商的目的只有一个，就是从玩家手中捞银子。（倪新文，15岁）

●独乐不如众乐，果然是至理名言啊，希望任天堂可以满足所有玩家。（范南，21岁）

●全力支持这个看法,游戏本身就是让人开心的,所以我认为只要让玩家玩的开心就可以了。（马烘伟，18岁）

●真正有创意的游戏不是使人当时“眼前一亮”，而是一直亮下去。（范晓博，19岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1、你在购入掌机后，会怎么保养？

2、你希望本刊即将推出的《口袋迷》中收录哪些内容？

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目



VCD影像内容



PC部分还有神秘好礼哦！

新作火映

PSP新作……12分

CODED ARMS　捉猴P！

新天魔界～混沌世纪Ⅳ Another Side～

NDS新作……15分30秒

怪蛋英雄　直感一笔

假面幻影杀人事件

ELECTROPLATANKTON……15分20秒

攻略前线……10分30秒

《银河战士 零点任务》

无装甲状态无伤快速过关

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

果敢特报

NDS为我们带来了什么

文/Valsion 责编/天意



↑岩田聪社长在新型软件发表会上。NDS求新求变的思想和任天堂高层的市场分析是分不开的。

NDS又有新创意问世了。

4月8日到4月14日，为纪念NDS专用媒体艺术软件《电子浮游生物》发售，任天堂在原宿拉佛雷美术馆举办了“岩井俊雄 电子浮游生物展”。岩井俊雄是日本一位知名的媒体艺术家，现任东京大学尖端科学技术研究中心特聘教授。他曾经协助任天堂进行NDS主机的设计，任天堂的岩田聪社长曾多次就设计构想与他进行交流。这次的新软件《电子浮游生物》就是由岩井主持开发的。在展示会第一天的现场交流会上，岩田社长谈到：“这款软件表现出了只有岩井先生才能表现出的NDS的可能性，它是一般做惯了游戏的人所做不出来的。正因为是NDS，所以才能将它实现，我可以坦率地这样说。”新型软件的出现，无疑说明NDS在机能尝试上又迈出了新的一步。可岩田社长的这一番话，不禁引发了我们对NDS机能的一些思考。

一直以来，我们对任天堂的机能创新都抱有很大的期待。任天堂的每一款掌机，似乎都会为业界带来一阵新风。当年，GB的出现曾经彻底改变了人们对于掌机的印象，后来，GBA的芯片实力又让掌机机能界限的认识完全改观。从去年12月2日到现在，我们迎来任天堂最新主机NDS已经有一段时间了，我们已经融入了NDS那个多重机能，立体游戏的神妙世界。NDS确实为我们带来了许多，可是回过头来细细思索，我们在NDS中感受到的，似乎和以前的任天堂主机有所不同。我们看到的既不是GB的一世风靡，也不是GBA的风头独具。回过头来想想，任天堂这次用来参加新一轮掌机竞争的NDS，到底为我们带来了什么呢？

戎装上阵的“试作机”

任天堂公司有一个开发技术本部，NDS主机的设计就是由这个部门来完成的。曾经有日本的媒体对开发技术本部的成员作过专访，向他们询问NDS主机各项机能的设计经纬，可得到的回答却多少有些出乎意料。“GBA是作为‘究极的二维游戏机’而制作的。这次的NDS一开始就有‘便携式三维游戏机’的构想。不过在开发初期,根本没有想过要把它做成双画面。总之，如何让NDS具有与GBA-SP的不同点十分令人头疼。如果第一印象没有冲击性，对消费者的说服力就会很弱了。之后，来自高层的提案给NDS加入了双画面和触摸屏等许多新要素。”这是主持开发NDS的任天堂开发技术本部负责人冈田智在专访中做出的回答。从GBA刚刚崭露头角的时代起，任天堂就一直在为下一代主机的开发方向烦恼。新一代的主机要求机能的飞跃，这是毋庸置疑的。但在如今强者如林的电子业界，想凭借纯粹的芯片等硬件技术取胜，并不容易做到。如何在已经延续了两个世代的掌机竞争中找到崭新的突破口，成为令开发技术本部成员们夜不能寐的头等大事。可这些回答似乎表达出，追加新机能本身并非NDS设计的初衷所在。

实际上，NDS主机机能的许多创意是在软件的开发中逐步形成的。《触摸瓦里奥制造》的开发组成员曾经谈到，这款游戏以及其它一些专用软件的策划与开发是和NDS主机同时进行的。利用新一代主机的特有机能表现出掌机游戏前所未有的可能性，是任天堂高层在新一代掌机战略中的主要思路之一。从开发组访谈的字里行间中可以看出，NDS在开发途中曾经聚集了公司内部从上到下许多人的构想，主机与软件的开发都经历了很多试行错误。如何让主机追加的新机能适应主机生产与软件开发的需要，同期开发的软件又如何进一步对应追加的新机能，在这样反复的调整当中，现在NDS的形象逐步形成了。

“从整体上看，NDS就像一个满载了独特机能的百宝箱。这款游戏机并不单纯追求技术上的提高，而是在作为游戏工具的意义上到达了一种

特殊的境界。说不定它能做到以前的游戏机全都做不到的事。”这是日本Nintendo Inside上一篇评论里表达出的观点。从NDS主机开发的过程来看,NDS崭新机能的追加是以游戏软件的开发为前提的。一段时间以来,软件开发商的游戏制作一直在追逐主机开发商的机体性能。日本国内一些论坛上曾经针对游戏机三维表现能力不断提高,而实际表现出高画质背后内涵的软件不足的现象,作出过“现在的掌机游戏提高的只是画面,游戏性却没有多大进步”的尖锐批评。在这种背景下,NDS似乎表达了另一种方向的追求。它虽然以“便携式三维游戏机”作为主题,但三维机能却并没有提升到一个令人惊叹的地步。抛开技术实力自身的因素,这种三维机能的水平似乎表达了任天堂重视软件对应能力的构想。日本一篇评论认为,GBA的机能曾经以完全再现SFC的游戏作为目标,而今NDS的机能可能是以再现N64



↑“在我看来,在包括游戏在内的任天堂的商品中得到触动,再把它们反过来表现在自己的作品中,是非常有趣的。”宫本茂如是说。

水平的游戏作为技术基准的。任天堂意图利用新型的人机交流手段,是想在开发平台整体性能适当提高的基础上,为软件商们留下调整的余地,并提供更多的思考方向。从NDS初期软件的开发上,我们可以看到,这种意图的存在有一定可能性。

NDS发售初期,曾有人对NDS做过一个有趣的比喻,认为这款主机在现在电子产品普遍重视系统延展性(Firm ware update),集中追求芯片机能的环境中,以一种整合现有技术,保证制造成本,并广泛搭载各种试验因素的姿态出现,就好像是一台全副武装投入战场的“试作机”。

“阳春白雪”的困惑

NDS的整体配置表达了一种重视软件开发的构想。它搭载的无线通信,触摸屏以及麦克风等多数都是电子业界的现有技术,并在与软件并行开发的过程中进行过不断的调整。但是,这些技术对于游戏机领域而言,实际上还是相当新鲜的事物。主机的完成度虽然较高,但新机能自身“试作”的性质,却为我们的掌机软件生产商设置了新的课题。

“游戏开发虽然进行得很顺利,却曾经出现过一个问题点。怎么说呢,‘完全没有用到NDS的触摸屏’这个重大的问题……”这是现在NDS上的人气之作《大合奏!乐团兄弟》的制作导演西田胜在接受采访时的一句话。虽然《大合奏!乐团兄弟》最后成功开发出了使用触摸屏的直觉编曲系统而大受好评,这句话本身也不过是愉快交流中的一句笑谈,但它却引起了一些对新机能存在意义的质疑。主机搭载了新的机能,这些新机能就将承担起发挥机种特色的重任。一方面,任天堂自己将针对机能的发展进行宣传,另一方面,用户也将对这些新机能给予很大的关注。因此,新主机的软件商必须将这些机能的使用置于软件开发中比较重要的位置。“巧妙利用新机能才能开发出适合NDS的软件”,这种思维定势难免会出现。可是,这种思路却并不能说完全有利于软件的发展。

其中一种情况是,某些游戏可能从类型上不适合这些新机能。例如,使用触摸屏可以大幅增加玩家的游戏操作手段,实现更为多样化的人机互动,但是这样一来,玩游戏时玩家就需要通过触笔来输入信息。而相对于可以不必大幅移动手指就可以连续进行输入的按键来说,这种输入方式在同一时段中输入的信息量相对较少。于是对于一些要求玩家输入大量操作信息的动作游戏来说,触笔的使用就显得不那么方便。再比如麦克风输入,它提供了一种崭新的输入方式,应用到了以往游戏中基本用不到的感官,使游戏得到了立体化发展的可能。但是语音输入这种形式并不适合在所有场所中使用,如果一款游戏重用麦克风输入,则对于以随处都可以进行游戏为主题的掌



↑媒体艺术家岩井俊雄。来自公司外部的创意为任天堂的硬件设计注入了新的血液。

机而言，这款游戏的“便携”意义就会打些折扣。

另一种情况是，一些品牌型作品在NDS上制作续作时会增加难度。许多经典游戏在迄今为止的制作过程中已经形成了自己独特的系统和风格，保持这些系统和风格成为它们被游戏玩家认同的关键所在。开发商在NDS上制作这些续作时，也需要遵循这个思路。但是，NDS的机能对这些作品提出了新的要求。NDS的新机能多数体现在操作手段及表现方式上，而这些因素和游戏的主要系统息息相关。能否在保持游戏原有精华的前提下合理加入这些新要素，需要软件开发者做出更为复杂且仔细的研讨，对游戏进行周密精确的改造，有时还要修改游戏的引擎。这对于游戏的开发成本及时限是一个不小的挑战。

掌机游戏的进步很大程度上依赖于对不断出现的新机能进行消化及利用，但是，NDS大量搭载的新机能在一定程度上对软件开发形成了反向的限制。追求纯粹的芯片机能可能含有技术更新的含义，而机能的横向复杂化则难免带上了一点改良的色彩。一些软件商曾经婉转表示过，这种“多元化的机能尝试”多少有些强人所难，游戏本身的良好创意可能会因为没有对应NDS的独特机能而被埋没。“独树一帜”固然十分重要，“阳春白雪”却容易造成曲高和寡。如果游戏制作商原有的技术资产与新平台的机能要求之间没有出现好的结合点，那NDS的软件制作很可能陷入削足适履的窘境。

“挤出来”的灵感

事实上，NDS在日趋激烈的掌机竞争中希望通过机能尝试来自闯生路，虽然选择了曲折的道路，却也有几分不可不为的无奈。如今，软件商们面临着与掌机制造者相同的挑战。如果其它公司先于自己掌握了新系统下的开发经验，那自己就可能处于不利的地位。从市场争夺这个意义上讲，软件制作商也确实应当要求自己适应新的制作环境。现在各家软件制作商，包括任天堂自己，都在对NDS业已成形的机能系统进行着持续研究。是否能将任天堂游戏软件多元化发展的基本构想化作现实，关键就在于能否发掘出与主机的设计同样大胆新颖的游戏创意。

应当说，在发掘游戏新思路这个角度上，任天堂自己找到了一个值得借鉴的方向。在《触摸瓦里奥制造》这款NDS主机同期发售游戏的制作过程中我们可以看到，这部作品是在对应硬件的改造而不断进行自我改造的过程中完成开发的。开发组的成员，以及协助开发的各部门成员全都行动起来，在开发的全过程中进行创意协助，并直接与硬件部门进行意见反馈，形成了一种非常难得的“软硬互动”的局面。这种致密的开发行动最终使得NDS主机的设计得以定型，并同时使《触摸瓦里奥制造》这款充分表现了NDS机能的作品得以诞生。虽然，这种能对硬件构思产生影响的制作局面并不多见，但它充分说明，在现今的市场中，凭借柔软的思考模式，充分发挥“人”的力量，吸收各种崭新的思想，既是身为软件制作者应付不断快速更新的开发环境的需要，也是身为电子业界商家实现市场前瞻，做到在市场大潮中屹立不倒的需要。NDS上市至今已经快5个月了，在这期间，NDS上也出现了很多优秀的游戏软件。一些软件公司已经在用不同的思路表达他们在新型主机软件开发上的策略。



一来自NAMCO的《PACPIX》，利用NDS的新机能，赋予了经典游戏新的生命。虽然游戏本身仍有不成熟之处，但全新的感受已经令玩家们欣喜不已。

其中一种思路是利用新机能来尽可能扩充游戏里的信息量。在这个意义上，双屏显示提供了一个比较优秀的发展空间。现在的游戏包含要素较多，几乎所有游戏都会有系统及游戏数据的整理画面。使这些整理画面分屏显示，并设计出可以降低整理数据所需时间的界面，使玩家同时可以处理的数据量增加，从而加快游戏进程。这是一个万能的创意，在角色扮演、冒险等节奏较慢的游戏中效果尤为明显。

另一种思路是以新机能为出发点，在全新的游戏形式中对原来的游戏角色进行不同的诠释。在这种想法中，触笔的高自由度可以产生很大的创意空间。打破传统“选择”功能的局限，使触笔的绘画能力变成一种创造的工具，让玩家使用它在游戏中画出角色和道具参加游戏，形成前所未有的互动能力，这是和NDS开发初衷最为接近的一种想法。

还有一种思路，是较低限度地使用某些新机能，以表现游戏原来风貌为主。在NDS这样的主机上，这种传统思路倒有一种“反其道而行之”的色彩。套用任天堂老牌制作人坂本贺勇的一句话来说就是：“游戏制作没有成文的规定。”通

过传统表现形式就能开掘出来的游戏乐趣，可能并不需要某些特殊机能的画蛇添足。

面对着新的开发环境，一些聪明的开发商们已经有了自己的对策。许多充满闪光点的创意就在这种市场高压之下应运而生。在开发环境的隐忧中进行更深的自我反思，这才是面对挑战的正确态度。技术提高的必然性不能成为盲目追求的借口，新机能的应用也不应当成为游戏软件开发的枷锁。

创新——永恒的主题

从战略性的眼光来看，任天堂的NDS虽然是GBA之后的新一代主机，但它却很难被单纯视作GBA的延续。这并不是说NDS没有后继GBA的意义。任天堂在推进NDS上花了相当大的力气，在“机种的可能性”这个角度上讲，NDS是GBA的后继机种这一点毫无疑问。只是，在占领市场的意图上，任天堂已经不满足于让NDS站在GBA的客户群基础上进行“本位扩张”了。从某种意义上说，NDS对于GBA机能的“后继性”只是一种“保险”，任天堂真正想做到的，是利用打破常规的思路去制作一个全新的市场。可以说，在现今的环境中，这种思路有着多方面的原由。

从自身发展的纵向眼光来看，任天堂在掌机的发展道路上曾经有过被迫寻找全新市场的经历。对任天堂的市场转换风格形成很大影响的是当年《口袋妖怪》的诞生。《口袋妖怪》刚登场的时候，GB市场正流露着日暮夕沉的气氛，任天堂甚至不得不开始思索应如何应对GB会消亡的问题。结果，《口袋妖怪》的轰动一下子为GB带来了生机。新市场群体确立之后，GBC、GBA系列主机原来的线性发展构想因为《口袋妖怪》的存在而产生了一定的变化。此时，任天堂开始注意到“特色”在掌机竞争中的重要性。《口袋妖怪》这样的游戏在台式机上玩是没有多大意义的。随身携带，自由交流已经成为不可替代的要素。“无处不在”的理念已经开始被大众所认同，再满足于“随身携带的FC或者SFC”已经无法概括当时掌机市场的全部。掌机市场需要“掌机独有的东西”，这个想法从那时就已经定型了。

从当前游戏市场的横向眼光来看，如今的台式家用游戏主机市场虽然被媒体评价为“平分秋色”，但事实上任天堂在一定程度上处于下风。日本本土上老对手的挑战，以及世界上新对手的威胁，使如今的任天堂并不具备很舒适的发展环境。这也成为利用NDS开拓全新市场想法形成的要因之一。日本的媒体认为，任天堂给这款新的主机命名为“Nintendo DS”，名称中丝毫没有带上“GB”的痕迹，正是出于这种想法。如果带上了“GB”，人们的思维定势就会形成限制，对新阶层的消费者介入形成障碍。NDS的目标不是墨守GBA的市场，至少，任天堂不希望它变成那样。

“我们经过多次意见的交锋，等发觉时，现在的构想已经形成了。本来这是个必须拼命挣扎到最后的工作，可由于制作组成员都非常努力，加上岩井先生具有冲击性的思想不断传达过来，我现在觉得没有比这更快乐的事了。”这是任天堂专务监督，情报开发本部长宫本茂在“电子浮游生物展”上谈及和岩井俊雄等人一同进行NDS新型软件开发时的一段发言。在电子娱乐媒介这个最基本的层面上广泛接触各种意见，对“桀骜不群”的设计思想予以兼收并蓄，正是NDS诸多崭新构思诞生的源泉。跳出迄今为止的掌机一直没有跳出的TV式单屏显示的圈子，让Game Watch时代以来发展一直停顿的输入模式继续进化，利用无线通信延续《口袋妖怪》时代产生的“掌机独有”的思想，任天堂追求着一种彻底的变革。“NDS是任天堂继FC、GB之后，送进游戏市场的又一位‘刺客’。”相关人士曾作出过这样的判断。任天堂的行动里面有没有颠覆TV游戏时代的野心，我们不好妄加推测，但是，在不断创新中寻找崭新的天地，使自己在游戏业界“横刀立马”的强者形象昂然挺立，确实是任天堂世代为之奋斗的悲愿。



↑历经风雨的三代主机。卡带的体积越来越小显示着技术力的变迁。任天堂的思维创新今后还将继续下去。

也许，NDS最终为我们带来的，正是“创新”这个永恒的主题。种种新机能的投入，对于广大玩家，对于软件制作商，甚至对于任天堂自身，都是一种勇敢的尝试。它可能导致失败，也可能迎来新时代的曙光。我们现在唯一能做的，就是在平和的心态中拭目以待。NDS不是创新的开始，也不意味着创新的结束。它作为一个中继点，将带着可能得到的许多经验与教训，为任天堂将来的发展开拓出一条新的道路。在漫漫的征途中，NDS终会创造出属于自己的一片辉煌。

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界



E3大展开幕在际，参展游戏名单公布

举世瞩目的E3大展即将于5月18日开幕。各大公司分别公布了将参展E3的游戏。当然，这些游戏全都是美版的。

Nintendo DS

中文名	英文名	厂商
滑雪少年DS	Snowboard Kids DS	ATLUS
超执刀	Trauma Center: Under the Knife	ATLUS
Meteos	Meteos	BANDAI
海贼王	One Piece Grand Battle!	BANDAI
纳尼亚年代记	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and the Wardrobe	Buena Vista Games
逆转裁判	Phoenix Wright: Ace Attorney	CAPCOM
黄金眼	GoldenEye: Rogue Agent	EA
极品飞车	Need for Speed: Most Wanted	EA
恶魔城DS	Castlevania DS	KONAMI
ATV：狂野四驱	ATV: Quad Frenzy	MAJESCO
纳米谜踪	Nanostray	MAJESCO
德州纸牌	Texas Hold 'Em Poker	MAJESCO
幕府将军	Shogun Warrior: Real-Time Conflict	NAMCO
高级战争DS	Advance Wars DS	任天堂
动物之森DS	Animal Crossing DS	任天堂
触摸！卡比	Kirby: Cursed Canvas	任天堂
马里奥赛车DS	Mario Kart DS	任天堂
银河战士	Metroid Prime: Hunters	任天堂
任天狗	Nintendogs	任天堂
[新]超级马里奥兄弟	[New] Super Mario Bros.	任天堂
重金属卡车DS	Big Mutha Truckers DS	THQ
（译名未定）	Cosmo & Wanda: Wenn Elfen helfen	THQ
超人总动员2	The Incredibles 2	THQ
尼克通	Nicktoons	THQ
史酷比	Scooby-Doo! Unmasked	THQ
棉球方块历险记	SpongeBob SquarePants Party	THQ
德仔丛林冒险记3	Tak 3	THQ
动物园大亨	Zoo Tycoon	THQ
袋狼大冒险	Crash Tag Team Racing	Vivendi Universal

Play Station Portable

中文名	英文名	厂商
纳尼亚年代记	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and the Wardrobe	Buena Vista Games

乔志毅	任氏的掌机是让人们真正感觉乐趣的东西，而SONY的一切都太商业化。
读者资料	18岁，男，201824，上海市普陀区吉镇路445弄39号603室；兴趣：掌机，交友

教父	The Godfather	EA
Marvel复仇女神	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	EA
极品飞车	Need for Speed: Most Wanted	EA
数码武装	CodedArms	KONAMI
小死神	Death Jr.	KONAMI
救世主阴影	Advent Shadow	MAJESCO
吸血莱恩	Bloodrayne	MAJESCO
感染	Infected	MAJESCO
未命名游戏1	Untitled Handheld Game #1	SOE
未命名游戏2	Untitled Handheld Game #1	SOE

Gameboy Advance

中文名	英文名	厂商
查理与巧克力工厂	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games
约束之地Riviera	Riviera: The Promised Land	ATLUS
海贼王	One Piece Grand Battle!	BANDAI
纳尼亚年代记	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and the Wardrobe	Buena Vista Games
洛克人EXE5	Mega Man Battle Network 5	CAPCOM
极品飞车	Need for Speed: Most Wanted	EA
(译名未定)	Gumby vs. the Astrobots	NAMCO
卡通赛车	HUGO Bukkazoom!	NAMCO
火炎之纹章·圣魔光石	Fire Emblem: The Sacred Stones	任天堂
合金弹头1	Metal Slug 1	SNK Playmore
(译名未定)	Bratz	THQ
丹尼的幻影	Danny Phantom	THQ
超人总动员2	The Incredibles 2	THQ
恐龙战队	Power Rangers	THQ
史酷比	Scooby-Doo! Unmasked	THQ
德仔丛林冒险记3	Tak 3	THQ



PSP遭黑客改机 SONY对此态度暧昧

SONY的掌机PSP可以用来浏览网页、观看电影、在线聊天、玩游戏，是一种功能强大的多媒体工具。自从3月24号新的PSP正式登陆北美大陆以来，一些黑客修改了PSP，增加了很多新的功能，这也是SONY公司始料不及的。

PSP用户只要登陆一些具有网络聊天功能（IRC）的工作站并按照相关步骤执行操作，便可以获得升级，令PSP添加新的功能。据PSPIRC网站创建者Balousek介绍，目前已经有10万用户登录了他的IRC客户端。他正在继续开发一种允许PSP用户通过AOL即时聊天网络进行沟通的中间产品。

这些黑客们修改了PSP的网络设置，把内建在游戏《Wipeout Pure》的网页浏览器指向他们自己的网站入口，从而实现添加他们所想要的新功能。例如，传输通过TiVo数码摄像机拍摄的影像到PSP;传输能够阅读电子书的阅读器；能够阅览从网上下载漫画的阅览器等等。这些黑客建立了许多符合PSP显示屏大小的网站入口，并且提供了很多以博客(blog)技术聚集起来的链接。



SONY美国分公司拒绝对这些黑客行为发表评论。而黑客们认为SONY并不会对他们的工作产生兴趣，毕竟SONY留给外界使用的后门很少。而从PS2dev.org网站给SONY的一封公开信中可以看出PSP开发社区希望SONY对PSP的研发有所改善。有网站编辑写道“建议SONY公司与我们一道开发出一种能够保护SONY版权的家用软件。”

吴远载	有了口袋，我便有了快乐；有了三国，我便有了激情；有了机战，我便有了感动；有了《PG》我便有了一切。
读者资料	16岁，男，545001，广西柳州市三中路89号18-1-1-2；兴趣：口袋、机战、三国



NDS版《牧场物语》出现严重BUG MMV公司公开向广大玩家致歉

近日，MMV发表道歉声明，承认4月8日发行的NDS游戏《牧场物语·小矮人工作站》中存在导致死机的严重BUG。MMV表示，对于游戏BUG给玩家带来的很大困扰深表道歉，并公布了BUG的详细情报：

BUG 1：在小矮人的工作中取消合同，可能会在第二天死机。



BUG 2：在地下室制成饲草；或是地下室事件与其他事件重叠时，可能会导致画面停止。将地下室升到三级可以避免此BUG。

MMV表示将负责修正及调换有BUG的游戏卡带，但大部分国内玩家还是一如既往地无福享受这项服务。



HUDSON成为KONAMI的子公司

近日，KONAMI公司宣布已经掌握HUDSON公司54%的股权，正式将HUDSON收为自己旗下的子公司。KONAMI于2001年与HUDSON展开业务合作，并取得HUDSON 45%的股权，成为HUDSON最大的股东。由于HUDSON在今年3月的年度业绩结算中有着大幅的亏损，为了重振经营体系，故由KONAMI对HUDSON进行投资，取得300万股共计14亿3400万日元的股份，持股比例也上升至54%，自此HUDSON正式成为KONAMI旗下的子公司。这一事件对KONAMI今后的经营方向会有怎样的影响，目前还无法确定。

HUDSON曾于80年代与NEC合作推出PC-ENGINE主机，与任天堂以及SEGA同台竞争，并推出世界首部使用光盘储存媒体的CD-ROM扩充套件。之后与PS、SS同期推出PC-FX主机，却以惨淡成绩黯然退场。NEC从此完全退出电视游戏市场。本次HUDSON又因为大幅亏损，资金匮乏而成为KONAMI旗下的子公司，声势可说是逐年消退。



销量威胁两大掌机，Gizmondo在欧洲热卖

在NDS与PSP两大掌机新秀席卷世界的同时，一款在亚洲名不见经传的掌机Gizmondo，却受到了欧洲玩家的广泛欢迎。这款由英国Tiger Telematics公司推出的掌机拥有丝毫不输PSP的强大机能，去年年底在英国发售时挟主场之势获得了56万台的预购数。外界预测Gizmondo年内出货量有望达到500万台。与此相比，正全力确保日本及北美销售的PSP在欧洲的发售计划还遥遥无期。



同时，Tiger Telematics公司还将在4月底发售新型的Gizmondo掌机，新型号增加了全新的广告信息服务“Smart Adds”功能，且售价比原本的229英镑减少了100英镑。另外，Tiger Telematics也已经与MTV、环球音乐、华纳音乐、EMI、20世纪福克斯等合作，将会像SONY的PSP那样打造一个娱乐内容服务网络。由于该主机搭载了GPS定位功能，当用户看到一个有趣的电影预告片的时候，可以通过这一功能找到周围的电影院。

Gizmondo使用了微软公司的WindowsCE.net作业系统，搭载了2.8英寸（240x320）的TFTLCD屏幕、使用400MHz的三星ARM9处理器、内建30万像素VGA解析度（640x480）的数码相机功能，以及NVIDIA的GoForce3D4500GPU，备有MMC及SD记忆卡两用插槽（GIZ的游戏可以SD卡匣形式或通过无线通信网络下载），并支持蓝牙无线传输（Class2）、USB2.0、内建GPS全球定位系统芯片，还可播放MP3、WAV、MIDI音乐（及合弦铃声）跟欣赏MPEG-4、H.263编码影片，还拥有GSM三频、GPRSClass10、WAP2.0、SMS/MMS简讯收发等无线通信功能，同时也有可关闭通信机能的“飞行模式(Flight Mode)”，以便于在飞机上等禁止使用无线通信装置的地方使用。



刘辉	对一名中学生来说，全机种制霸只是一种梦想。玩游戏益脑，沉溺其中便不好。在现阶段我们学生朋友应该好好努力拼搏！
读者资料	16岁，男，362321，福建省南安市国光初中初三四班；兴趣：打机，运动



NDS销售火爆，任天堂财年净收入暴增

任天堂近日公布了该公司截至3月31日的财年初步财务报告：本财年任天堂的净收入达到820亿日元，是去年(332亿日元)的约2.5倍。今年1月任天堂曾经预期本财年的净利润为700亿日元，销售收入为5200亿日元。其中，第四季度的净收入为140亿日元，而去年同期为亏损14亿日元。截至去年年底，任天堂手头上共掌握了48.5亿美元的现金。

在东京证券交易中心公布的声明中，任天堂表示今年将会向持股者发布每股270日元的年度分红，再创股利分红新高，同时也是自2001财年以来第一次提高股利分红。去年该公司每股支付的分红为140日元。在《日本产经新闻》报道了任天堂的分红计划后，该公司的股价立刻在收市前一个小时内飙升，股价上升幅度达3.6%，达到12250日元每股。这是自去年11月12日以来，该公司股价的最高单日涨幅。任天堂将会在近期公布其本财年的详细财务报告。

任天堂表示，这次净收入高于预期的主要原因是NDS的热销。截至3月底，NDS的全球销量超过了600万部。虽然受到了PSP一定程度上的冲击，NDS的销量依然很高。据瑞士信贷第一波士顿的预计，PSP在美国发售的首周内实际销量应该是在60～70万部之间。



任天堂与GAMESPY联手 打造NDS网络对战平台

前一阵，任天堂与著名的游戏资讯网站GAMESPY正式宣布了将联手打造名为“DS ONLINE”的网络对战平台。GAMESPY的官方网站也公布了关于该网络计划的细节：

DS ONLINE将采用时下流行的P2P对战平台，可以轻松的绕过防火墙，并且拥有专用的的服务浏览器。进入平台后玩家可以选择随机自由配对，也向目标玩家发出挑战。从这段描述来看，DS ONLINE似乎类似我国玩家熟悉的浩方游戏对战平台。

玩家在游戏大厅或游戏进行中都可以实现文本与语音的即时聊天，并可以像QQ、MSN那样把其他玩家加为好友。DS ONLINE会进行一些收费的竞赛，巡回赛，以及各种积分赛来维持整个网络的运营。平台每天都会保存玩家信息，还将扩展游戏的远程功能，使玩家的数据得到更好的保障。平台上将禁止使用盗版软件，部分游戏会采用报纸，杂志附赠的方式进行有限的免费发放。游戏中可以清楚地看到服务器的数量，同时在线人数以及更多的信息，还可以下载各种文件。

DS ONLINE非常完美地将软件工具包与升级插件结合，以便玩家可以非常方便地为游戏升级，并保持跨平台的兼容性。游戏会不定时的自动升级，并快速隔离BUG，保护原代码不受破坏。

从以上公布的信息来看，虽然NDS在发售初期并没有很详细的提及网络计划，但是任天堂似乎早有预谋，看来网络化对掌机而言已经是大势所趋了。



韩国PSP发售日决定，推出专用网络服务

SCE韩国分社宣布韩版PSP将于5月2日发售，并于4月4日举办了“PSP用NETSPOT服务媒体试演会”，向韩国媒体展示即将随PSP主机一同推出的专用网络服务。韩国地区预定推出的PSP专用网络服务“NETSPOT”由SCE与韩国无线网际网络服务商KT合作建构。5月2日即将上市的韩版PSP中将会附赠包含网络应用程序的UMD光碟，将提供PSP用的网页浏览器。该浏览器支持包括HTML、CSS、javascript、SSL等常见的标准，让PSP具备网页浏览以及进入专用网络服务的功能。

玩家只要使用此光碟，通过PSP的WiFi无线网络连线功能与KT所提供的无线网络基地台连线上网，即可使用包括NETSPOT及“PSP俱乐部”等相关服务。

PSP俱乐部是由SCE所建构的PSP玩家专属导览页面，其中将提供包括新闻、游戏介绍、游戏攻略以及影片欣赏等内容。SCEK与KT合作建立的 NETSPOT则预定提供包括在线视频（VOD）、在线音乐（MOD）、电子书（e-Book）及电子邮件、即时通讯与卡通短片等多样化服务。

由于政府的积极规划推动，韩国首都首尔(旧称汉城)的无线网络涵盖范围已遍及全市的核心地区，并有普及全国各地的计划。在此优异先天环境的配合之下，SCE也积极运作，让韩国成为全球第一个提供PSP网络服务的国家。

于光之	希望天下掌机迷在一起切磋游戏。
读者资料	16岁，男，710016，陕西省显示未央区纬二十六街福安花园；兴趣：PLAY GAME。看漫画

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点



相关渠道透露IDS售价 新型行货主机即将展露真颜

本刊讯 中国玩家翘首以盼的神游IDS主机销售价格终于被透露出来了。相关消息指出，IDS主机的售价可能约为人民币1900元，其对应的中文游戏软件价格在200元人民币左右。



——这就是玩家期待的IDS主机。再过不久，它将露出"庐山真面目"。

近日，有最新消息对iQue神游（中国）有限公司将于今年正式公布的NDS中国大陆正式代理版主机"神游IDS"进行了报道。该消息称，IDS主机预定于今年夏天发售，其售价可能定为人民币1900元左右，主机将可能内置一款迷你游戏软件。IDS主机将使用完成版的简体中文系统，同时，全面对应日版与美版NDS主机系统中内置的各项主要功能。届时，IDS将是目前全球唯一通吃所有地区软件的主机版本，中国的玩家将可以在国内买到这款属于自己的新一代掌上游戏机。

神游IDS主机专用的中文游戏软件将在简体中文系统下进行开发，中国玩家将能够享受到官方正式汉化的各款NDS大作。IDS中文游戏软件的官方发售价格将在200元人民币左右，同时购买IDS主机及软件的玩家还将享受由官方提供的无线上网互动以及部分城市专卖店提供的游戏试玩下载服务。另外，在IDS上可以正常使用日版及美版NDS主机的各款游戏软件，但日版与美版的NDS主机将不能使用IDS专用的中文游戏软件。

目前，神游公司已经在紧锣密鼓地准备与IDS首批推出的数款中文游戏。另据消息灵通人士透露，首批推出的中文游戏可能包括《触摸瓦里奥制造》、《马里奥64DS》、《山脊赛车》等。同时，《任天狗》等作品可能也会在主机推出后一段时间面世。

今年7月，上海将举办中国最具影响力的游戏盛事——第三届Chinajoy数码互动娱乐展会。神游（中国）有限公司将作为其配套赛事电视游戏竞技大赛CGT的唯一官方合作伙伴参加这次展会。届时，神游公司将举办与任天堂DS主机相关的游戏竞技活动。此前有消息指出，神游公司将在这次活动中召开新主机与新游戏的发布会。相关评论认为，神游公司将利用这个活动全力推出IDS主机及其专用的游戏软件，IDS的各项具体数据也会于此时正式公布。



SCE公布发售日期 港版PSP指日可待

本刊讯 索尼电脑娱乐公司SCE于近日宣布，自2005年5月12日起，将在中国香港台湾和新加坡正式发售掌上游戏机PlayStation Portable(PSP)。届时，还将以主机套装形式发售专门对应这些地区的"PSP Value Pack"。

SCE本次将在中国港台以及新加坡推出的机型是SCE新一代掌上游戏机PSP的专门地区发售版本。其套装"PSP Value Pack"内容包括PSP 主机、变压充电器、专用充电电池、32MB Memory Stick Duo记忆卡、线控装置、耳机、吊带、收纳包以及清洁用擦拭布。这个套装台湾地区的定价为新台币 8800 元，新加坡地区为新加坡币 455 元，香港地区为港币 1980 元。目前预定于从4 月 16 日起即可在这些地区的SCEH

翟帆	KOEI你是我的偶想，终于可以在SP上玩三国无双了！哈哈哈……
读者资料	18岁，男，430001，湖北省武汉市江岸区岳飞街10号，兴趣：游戏、动漫

PartnerShop专营店与加盟经销渠道进行订购。目前，SCE在亚洲发售的PSP主机的系统软件的语言只对应英文与日文。据相关人士透露，将来在实施系统软件更新后，PSP主机将可对应繁体中文。眼下SCE只公布了PSP的主机与游戏的发行计划，UMD影片发行以及网络服务等相关计划仍在准备之中。索尼的台湾分公司还表示，将来根据市场的要求，可能会提供中文游戏供玩家下载。

配合亚洲部分地区主机的正式发售，SCE公司与其它软件开发厂商预定于5月中旬陆续发售20款以上的PSP软件。除了这些已在日本市场获得好评的游戏外，目前还有超过100款以上的游戏软件正在紧锣密鼓地进行开发。



↑SCE的电子娱乐战略已经延伸到了中国和新加坡。PSP东南亚版本将引来中国市场上新的掌机热潮。

目前已公布的初期将推出的游戏：

游戏名称	开发厂商	发行厂商	发售日
FIFA世界杯	EA	EA	5月12日
美国职棒联盟	EA	EA	5月12日
NBA 街头Showdown	EA	EA	5月12日
极品飞车·地下狂飙	EA	EA	5月12日
装甲核心·前线方程式	FromSoftware	SCE	5月12日
真·三国无双	KOEI	KOEI	5月12日
潜龙谍影ACID	KONAMI	KONAMI	5月12日
麻将格斗俱乐部	KONAMI	KONAMI	5月12日
实况赛车	NAMCO	SCE	5月12日
实况赛车 英文版	NAMCO	SCE	5月12日
永恒传说	NAMCO	SCE	5月12日
NAMCO博物馆	NAMCO	SCE	5月12日
大众高尔夫 携带版	SCE	SCE	5月12日
捉猴P!	SCE	SCE	5月12日
泡泡龙Pocket	TAITO	SCE	5月12日
火车模拟+电车GO！东京急行篇	音乐馆	SCE	5月12日
警灯猴学园	SCE	SCE	5月19日
波波罗克罗伊斯物语	SCE	SCE	5月19日
BLEACH·魂之热斗	SCE	SCE	5月19日
新天魔界	IDEA FACTORY	SCE	5月26日
太空侵略者Pocket	TAITO	SCE	5月26日
老虎伍兹 PGA 巡回赛	EA	EA	未定

软件 SOFTWARE

《火炎之纹章》汉化修改版放出

本刊讯 由狼组和火花天龙剑共同汉化的GBA大作《火炎之纹章-烈火之剑》和《火炎之纹章-圣魔之光石》近日公布了修改后的版本。

这两部作品于2005年4月初完成汉化，并于4月17日放出了修改后的版本。在这个版本中，《烈火之剑》进行了别字的修改，并对一些图片进行了修正；《圣魔之光石》进行了别字的修改，并修正了一处小BUG。

以下是制作组负责人在完成汉化以后的原话：

虽然每个参与者所分担的工作分量不同，哪怕是只翻译了一个词组，一段支援，但这也是对汉化工作的支持和帮助。感谢你们的帮助，没有你们，也就没有这个汉化版。

简介：全面汉化的游戏作品，其中的一些译名来源自《火炎之纹章完全事典》，汉化版中修改了部分原版游戏中的错误。

结束语：如果没有严重BUG发生，这次的补丁更新将会是近期内的最后一次了。

最后，感谢自放出来各位对三部作品的帮助和支持。

狄易霞	虽然我的年龄大了一点点，可是游戏还是我的最爱！
读者资料	40岁，女，116001，辽宁省大连市甘井子区红旗西路34#-2-6-3，兴趣：玩游戏

仙人指路

国内掌机市场进入传统淡季，牧场NDS惊现众多问题；IDS呼之欲出，网络传言四起；港版PSP终露真颜，水货价格将迎来新一轮跳水。文/严俊 责编/天意

四月是国内掌机市场最清淡的月份之一，在此期间绝大多数商家都感到了一股深深的寒意，夸张地说，除了周末，基本可以放心地休店去踏青郊游了。就连之前时时都在大动的PSP都放慢了降价的脚步，而小神游SP更是好几个月都没有改变批发价了，坚挺得让人不得不承认它才是国内真正的老大。说起来前段时间NDS方面并不缺大作刺激，在GBA时代被玩家奉为神作的牧场物语DS版发售也已经有些时日了，但在国内竟然没有顺理成章地成为话题，实在有些出乎意料。由此可见国内玩家的正版持续消费能力还是非常不够的，毕竟绝大多数人都只守着一两款游戏等待D版，而且牧场NDS发售又正好赶上大家钱花光的时候，有些生不逢时的味道。更为雪上加霜的是近日牧场NDS被报出存在众多BUG，其中有些恶性问题令玩家十分不满，甚至对厂商的制作诚意产生了巨大的怀疑。为此官方不得不站出来向玩家郑重道歉，除了公布一系列的解决方法之外，还承诺为玩家免费调换有问题的卡带，并且日后还将发售第二批除错版本。这则消息传出在国内立即引起了骚动，除了骂声一片之外更多的是担忧，显然水货是无法享受到官方质量保证的，那么已经存在于商家与玩家手中的这批问题牧场NDS只能自行消化了。据观察，已经有部分玩家开始迫不及待地抛售手头的卡带。在这儿不得不说句大道理：如果我们手头的是行货游戏，出了问题也就不必如此心急火燎了吧。

随着chinajoy日益临近，确定成为大会比赛用游戏主机的IDS也就呼之欲出了，网络上的各种传言更是此起彼伏，发售日只能说初步定在6月份，具体的日期还在商议之中。可以确定的是，IDS主机及其卡带已经全面下线，主机系统包括内置的绘画聊天软件全部汉化，定为chinajoy比赛用游戏的大合奏和山脊赛车将成为IDS的首发软件，并且不会采用主机+游戏捆绑销售的方式面市，玩家可以根据自身的情况各取所需。神游科技不采用捆绑销售这点来说还是比较符合国情的，也是很得人心的做法，但IDS的发售日定在6月而不是更早或多或少有一点尴尬，因为广大chinajoy参赛选手在这段时间里将别无选择地使用水货NDS来练习游戏，官方比赛却要用水货机器来练习的事情恐怕也只有在中国才会发生吧。



一翻新手法如今已是公开的秘密。

港版PSP终于有戏了，不过对国内玩家有多大的意义是仁者见仁智者见智。首先港版主机的价格实在令人大失所望，这次随机首发的三款游戏捉猴P、大众高尔夫、山脊赛车都不是期待中的繁体汉化版，只是完全照搬日版和美版而已。不过这次港版独有的一系列赠品倒是挺不错的，无论是美观度还是实用性都很强，三种套装组合的捆绑销售方式更显示了SONY一贯的商业手段：想拿赠品就只有提前预订套装了。而且，港版游戏算起来比日版稍微便宜了一点，因此估计在未来一段时间内，水货游戏的价格将迎来一轮跳水，对国内玩家来说，大概这方面才是最大的实际好处吧。再把话题引入国内，有了之前大陆版PS2的不愉快经历，哪怕是眼睁睁的看着对手大块吃肉大口喝酒，恐怕SONY这次也不会再轻易涉足，即便是进来了，如果凭着SONY原来以贵族自居的行事作风，我们也没有多少可以期待的东西。看看当年的PS2吧，还真把我们当欧洲款爷使唤了，要价之狠令人汗颜，非要到了没人买帐的时候才降价处理，最后沦落到要靠直读帮忙清货的地步，本赔了连吆喝都没赚着。

熬过四月淡季之后我们将迎来“五·一”黄金周，相信届时国内掌机市场会有明显的复苏。次世代掌机的价格将被再次激活，特别是PSP比较值得期待。而水货NDS方面，现在的价格几乎已到极限，未来的变数恐怕将转移到IDS身上。另外，一年一度的美国E3大展也将在五月开幕，新主机与新游戏都将在此期间公之于众。总之，未来的五月将会是非常热闹，非常有看头的一个月份，咱们拭目以待吧。

参考价

NDS日版：1170元	小神游SP：670元
PSP普通版：1750元	中国龙SP：750元
PSP豪华版：1980元	翻新SP：560元
PSP豪华美版：2560元	翻新GBA：350元

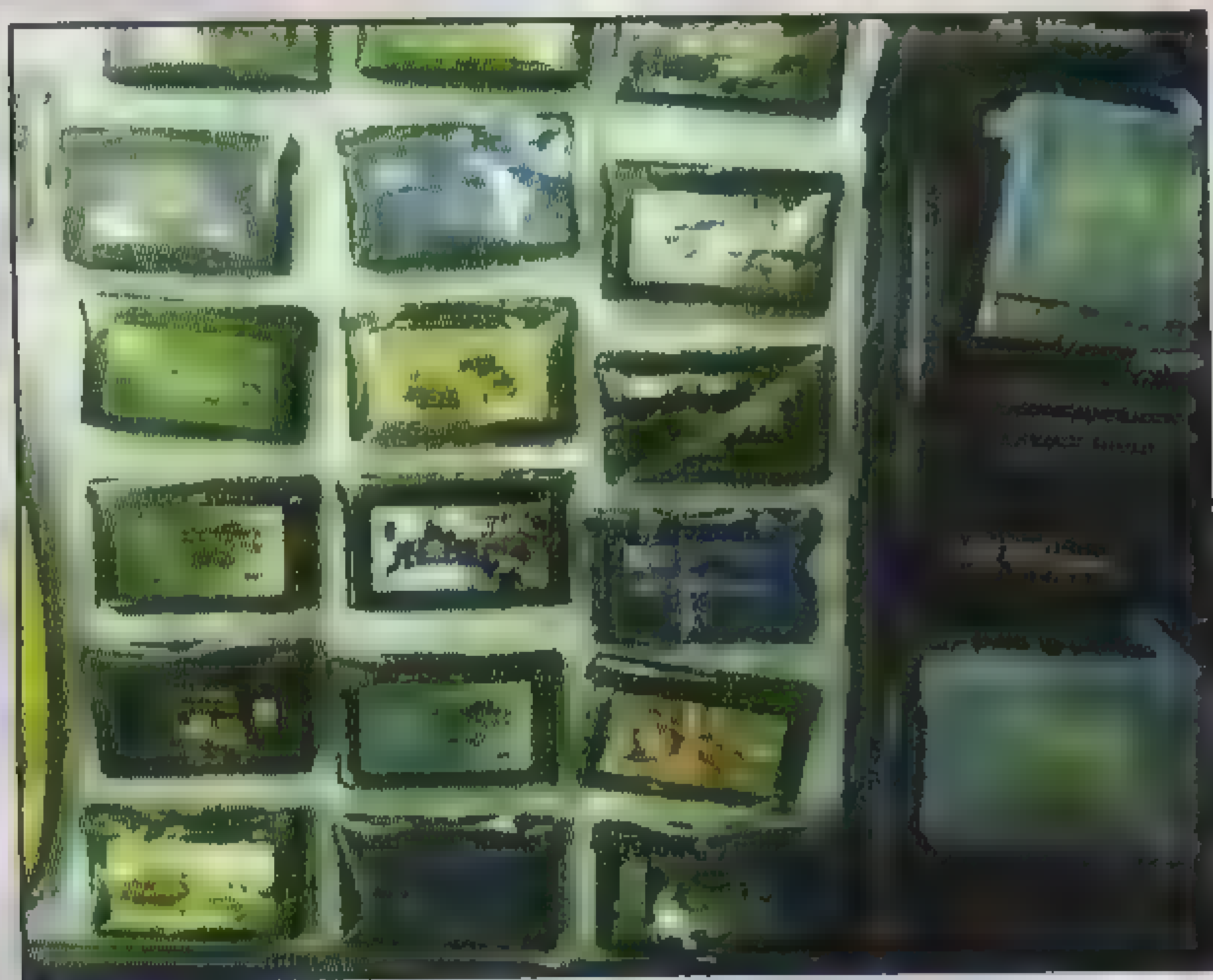
曹佳	学习就是生活RPG，这个“游戏”超越一切！
读者资料	17岁，男，201700，上海青浦区章浜小区19号楼104室，兴趣：SP、篮球

市场云云

IDS含羞待出，神游保密工作甚好，准确消息仍然未见端倪；NDS新色版本带来更多选择，机壳工艺问题尚待解决，PSP持续降价。　文 窗外不归的云　责编 天意

行货NDS呼之欲出 软件大量酝酿之中

神游公司的保密工作真的做得很好，到目前为止，仍然没有明确的IDS发布消息。当然，发布是肯定的，但是具体的发布时间，软件的多少……这些我们都不知道。唯一的来源，恐怕就是所谓的内部消息。据神游内部人士表示，IDS有大量行货软件在酝酿中，可对方不肯透露具体数字。联想到神游GBA发售时的状况，说不定神游已经改变了经营策略，对软件也看重起来了。这是一个好现象，只有推出大量行货软件，行货主机才有真正良好的发展空间。



↑D版卡很快将成为明日黄花。

NDS新色版本做工遭质疑

和GBA以及GBA-SP时的情况不同，NDS在发售之初仅提供了一种银色的版本，不管你是否喜欢银色，如果想买NDS，那就只能接受这种颜色，对此许多朋友颇有微词。不过现在好了，任天堂发售了黑色与白色两个新版本，这样玩家选择的余地就更大些。

新发售的黑色和白色版本是“永远流行的色彩”。大家有没有亲手试试新版本的手感呢？黑色和白色NDS的手感都与银色NDS有所区别，这和它们的做工相关，黑色NDS的官方名称叫做“石墨黑”，有一些磨砂的感觉，当然，这种颜色并非外壳材质真正的颜色，而是喷漆的颜色。除了外壳，其它的配件比如按键都与银色版本一致，触笔仍然是灰色的，之前有消息称黑色NDS将配备黑色的触笔，现在看来这不过是谬传而已。

谈了黑色，再说说白色，它应该算是比较受读者关注的版本吧。不过遗憾的是，白色的NDS质感不太好，拿到手里并没有黑色NDS那种磨砂感，似乎与银色NDS的喷漆类似。此外，白色NDS的手写笔是白色的。搭配起来很不错。

下面要讲一讲广大读者都关心的掉漆问题。其实在NDS发售不久，我们就发现一个问题，那就是上翻盖的磨损现象，读者可以拿出NDS试一试，紧握NDS下部，摇动上翻盖，就会发现上翻盖能够轻易地左右晃动。这一现象应该是任天堂为了避免转轴过紧而设计的，不过在GBA-SP上面，我们并没有发现这种现象，可见这是在NDS上才有的问题。由于可以左右晃动，上翻盖与下表面很容易发生摩擦，如果我们在NDS合上时频繁晃动它，就会使它出现磨损。

从前段时间出现的第二版银色NDS来看，该问题已经基本上被解决了。可见，黑色NDS是采用的第一版NDS的模具，从主机背面穿孔处没有那两个小点上也可以看得出来。相信任天堂以后一定会改正黑色以及白色NDS上面存在的问题，如果不是特别急的话，玩家可以等待一阵再买。

PSP持续降价 普通版缺货严重

许多读者来信询问云云，市场上的普通版PSP怎么这么少？想买也买不到。基本上，这个现象在各地都存在，市面上清一色全是豪华版的PSP，普通版连个影儿都没有……这也不能怪游戏店，普通版PSP的供应是由SONY说了算，当初为了遏制NDS，SONY无奈之下抛出的普通版PSP见效颇大。可到了现在，PSP已无所畏惧，普通版PSP自然不会再被重视。所以各位还是多存点钱，以豪华版PSP为目标奋斗吧。

价格方面，豪华版PSP目前仍在持续下跌，基本上2000元左右就能够拿到全套全新，与上个月相比价格降了100元。按照目前的趋势看，未来PSP的价格还会继续下跌，云云个人认为1500元将是PSP价格的极限，所以读者再观望一阵就可以入手了。



↑NDS和PSP目前仍需解决各自存在的问题。

杜鹏	PG每期必买，《口袋传》每期必看，口袋百问那更是不能少，真希望能和小智一起生活在口袋世界。
读者资料	18岁，男，610031，四川成都实验外国语学校，兴趣：《口袋妖怪》

业界的三分

PSP消息盘点

PSP亚洲版蓄势待发

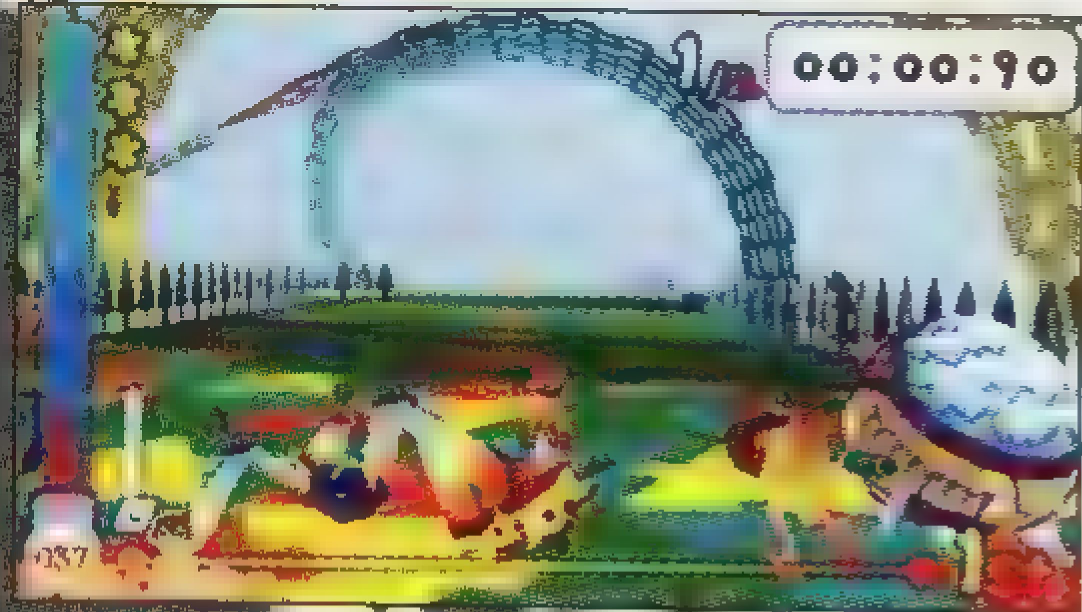
据SONY官方网站4月6日消息，SCEH将于5月12日在台湾、香港与新加坡正式推出掌上型游戏主机PlayStation Portable（PSP），内容包括PSP主机、变压充电器、专用充电电池、32MB Memory Stick Duo记忆卡、线控装置与耳机、吊带、收纳包以及清洁用擦拭布。台湾地区定价新台币8800元，新加坡地区定价新加坡币455元，香港地区定价港币 1980 元。预定4月16日起于直营店与各大加盟经销渠道展开预购。

点评：继日本及美欧的成功发售以后，PSP顺理成章地以亚洲版的身份粉墨登场了，本来想表示一下高兴，但接下来一看，其系统语言目前仍然只提供英文和日文两种，换句话说，咱想看到自己熟悉的文字界面可能还要等一段时间——不过好在大家看惯了鸟语，也应该不足为奇，至于后续服务，看来还得继续望梅止渴。

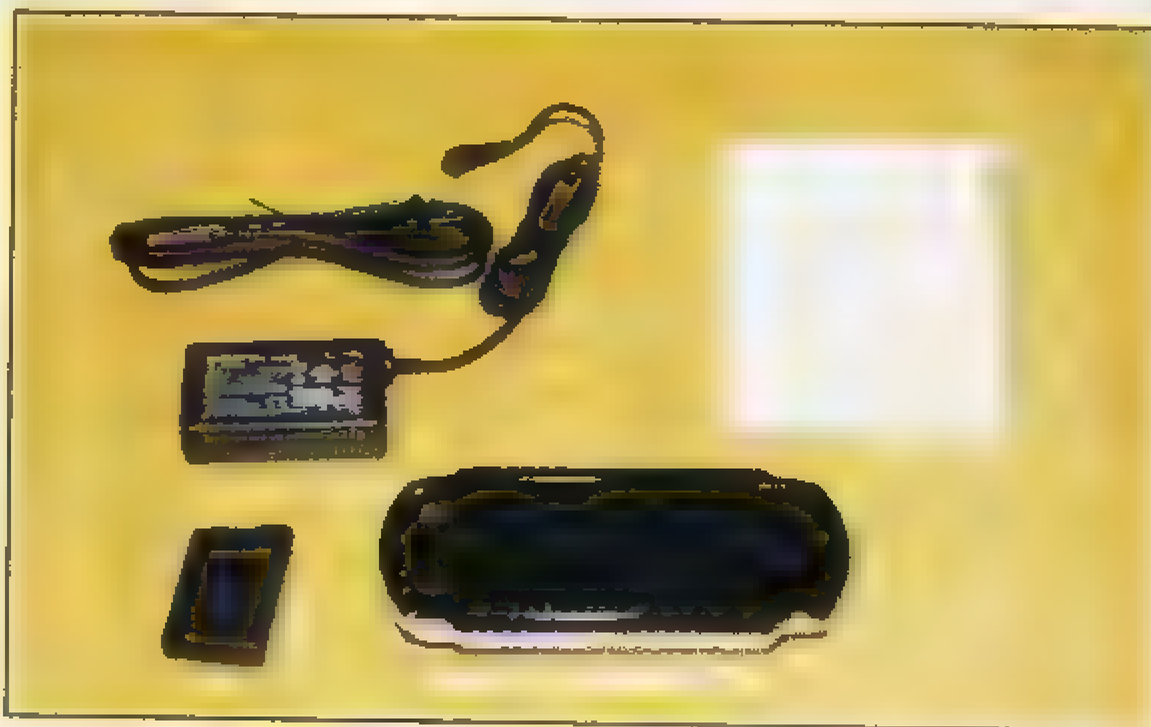
FFAC再度跳票

等待《最终幻想－少年归来》的玩家们可能又要失望了，据国外最新消息，原定于2006年初发售的《最终幻想—少年归来》又要跳票了，新的时间被定在了2006年内。另外，SE制作中的UMD CG电影《FFAC》的英文网站日前已经开放，有兴趣的朋友不妨去看看。

点评：也许是曾经的辉煌太让人念念不忘，近两年来，SE好像一夜间回忆起了《最终幻想7》这座金矿，趁其余温尚在一古脑儿宣布了大批新作，横跨从CG电影到手机游戏，而PSP上这款《最终幻想—少年归来》已经是第4部关联作了。



←登陆PSP专用网站，就可以免费获得韩国SCE开发的赛车游戏《GloRace》。



←中国玩家终于等到正式授权发售的PSP主机了。

可惜几乎每一款新作都无一例外地一跳再跳，先不说炒得轰轰烈烈又突然没影儿了的电影版，看看《少年归来》的这则消息，让人打心里发出一声无奈的叹息：唉！又跳了！

韩国版PSP公布首款游戏

日前，韩国版PSP公布了它的第一款游戏，是由索尼（韩国）公司为其开发的一款竞速类新作——《GloRace》。

点评：看画面，明明是一款赛车游戏，却要将游戏类型定为Racing RPG——竞速类RPG？不知开发公司葫芦里准备卖什么药！不过从游戏画面的画风来看，游戏还是很有特色的啦。

NDS消息盘点

感觉任何时候来自NDS的消息都要多过PSP一些，这次也不例外，尤其是NDS由神游公司在大陆推出“IDS”版本，这样一则消息对于我们来说更有实在的意义，另外，据笔者从相关渠道获得的消息，IDS乐观估计可在五月登陆中国各大城市。

神游DS投票成果总结

为给大陆版DS的出炉煽风点火，（玩家：你这是什么话！）前段时间，一著名国内游戏网站举行了“NDS行货网上签名请愿投票”活动，经历了两个月后，主办方宣布了投票结果。

从玩家们的反映来看，在是否支持神游公司推出神游NDS主机的投票中，支持和无所谓的投票比率是87.6%与12.3%，价格的投票上，五个选项（越便宜越好、1000左右、1000～1500、

刘涛	由于种种原因，我已经从一个TV游戏迷成功转职为掌机迷，但无论是《电子游戏软件》或《掌机迷》我都会无限支持。
读者资料	23岁，男，056001，河北邯郸新世纪商业广场文体部金莱克专柜，兴趣：电影、电玩

1500－2000、2000以上）投票比率为25.9%，24.5%，8.48%，0.658%，40.3%，软件价格的五项（50以下、50－100、100－200、与其它地区一样、无所谓）投票比率为35.4%、44.6%、10.9%、1.81%、7.24%；在希望看到的汉化游戏的投票（马里奥、口袋妖怪DASH、恶魔城、高级战争DS、怪蛋英雄）中，投票比率为17.3%、17.5%、25.8%、14.8%、24.4%。

点评：看来大家还是抱定了“越便宜越好”的念头参与投票。其实，就在投票活动后不久，就已经传来了NDS行货版的消息，代理或者说发行公司当然是神游，名字也换成了一个比较有神游特色的名字：iQue DS。而发售时间也从“春节前后”跳票到“第二季度”，不过，笔者近日从相关渠道获悉，乐观的话，神游DS将可能于5月登陆各大城市，不过关于大家关心的售价以及软件情况，对方仍然以“公司高层机密”拒绝回答。

创意小精灵第二弹来袭！

NDS的创意小精灵又有用武之地了，来自NAMCO官方网站的消息称，第二款创意小精灵的游戏目前正在锐意制作中，预计不久后将与玩家们见面。

Pac-Pix——涂鸦小精灵，是NAMCO为NDS的触屏功能和手写功能专门设计一款特殊玩法的游戏，游戏中，玩家可以像“神笔马良”一样随心所欲地画出自己心仪的小精灵，然后操纵他们与敌人对抗。现在NAMCO又变本加厉地公布了《滚滚小精灵（Pac-Roll）》——这一次，小精灵们被邪恶的大精灵变成了没手没脚的圆滚滚的东西，而玩家所要做的，就是以触笔拨动小精灵，让小精灵以滚动的方式朝着360度的方向行动。

点评：哈哈，有意思吧。其实此类的创意并不是算很新奇，早先在街机上就有体现，而NDS的良好的扩展功能无疑是把一些过去无法在掌中实现的特殊玩法变成了现实，继两款小精灵之后，NDS的魔方里到底还会冒出怎样稀奇的游戏呢，相信所有玩家已经在兴奋地期待了。

在NDS上“打地鼠？”

接下来还是一款关于NDS新玩法的消息，大家还记得著名的“体力游戏”——打地鼠吧！呵呵，最近在n64europe网站的NDS未发售游戏列表中，也出现了一款名为《打地鼠DS》的游戏，不禁让人遐想——难道我们要拿起特殊的锤子敲打NDS的屏幕吗？

点评：没想到能够在NDS上重温让人怀念的经典《打地鼠》游戏，触屏功能真是魔力无穷啊！俗话说，PSP玩画面，NDS玩功能，此话的正确性真是得到愈发的验证。

其他消息盘点

Blaze再现红白经典

高喊着“重温红白机经典！”最近，一款“新”掌机Blaze在欧美上市了，不过这台所谓的“新主机”其实是新瓶子装旧酒，因为它对应的是所有红白机时代的游戏，玩家也可以在该掌机上玩到包括《马里奥兄弟(Mario Bros)》、《最终幻想(Final Fantasy)》、《赛尔达传说(Zelda)》等经典游戏。



↑这就是充满怀旧意味的“掌上FC”Blaze。

点评：不要小看这款“新”主机，这东西还可以与电视连接，并且外接两只红白手柄进行对战。对于老玩家们来说，能随时随地地重温80年代的经典也是一件不错的事情，不过笔者感到有些疑问的是，在GBA已经推出过红白机经典系列游戏的现在，这款“新”掌机的诞生又有多大生存空间呢——反正是FANS向吧。

GBA游戏消息综述

虽然现在到处已经是NDS与PSP唱主调了，不过在国内，到底GBA还是有一定市场的，这里笔者综合了一下近期关于GBA游戏的消息，以飨读者。

《洛克人ZERO4》：依旧是动作游戏，游戏增加了新装备“ZERO关节”，利用它来攻击敌人可以夺取敌人的装备。同时引入了天气的变化等新要素，即使在同一关卡，由于天气的不同，难易度也会变化，并且增加了难易度选择，对ACT苦手的玩家们有机会尝试一下了。发售日期是2005年4月21日。

《海贼王》：伟大的海贼继续冒险！打完棒球，玩过大富翁，继SRPG类型外，现在ARPG类型的海贼也要出来了，BANDAI公司变着花样赚钱的本领不小，游戏预计4月28日发售。

《THE TOWER SP》：近期稍微值得期待的一款模拟经营类游戏，现在官网也正式开放了，该游戏定于4月28日发售。

文/转生之炎　责编/天意

苍丹	OG2实在是没话说，不管音效、动画都可和α有得一拼，可是偶以后在掌机上（特指GBA）再也玩不到机战了，我哭……
读者资料	17岁，女，230031，安徽合肥第三十四中学高一5班，兴趣：GBA、PG、上网、音乐

责编/小侃

GBA	KONAMI	2005.04.21	3800日元
	卡带	ACT	1人用

杰作违!加油伍佑卫门1·2 "雪姬"与"闷热"

伍佑卫门大人复活啦!

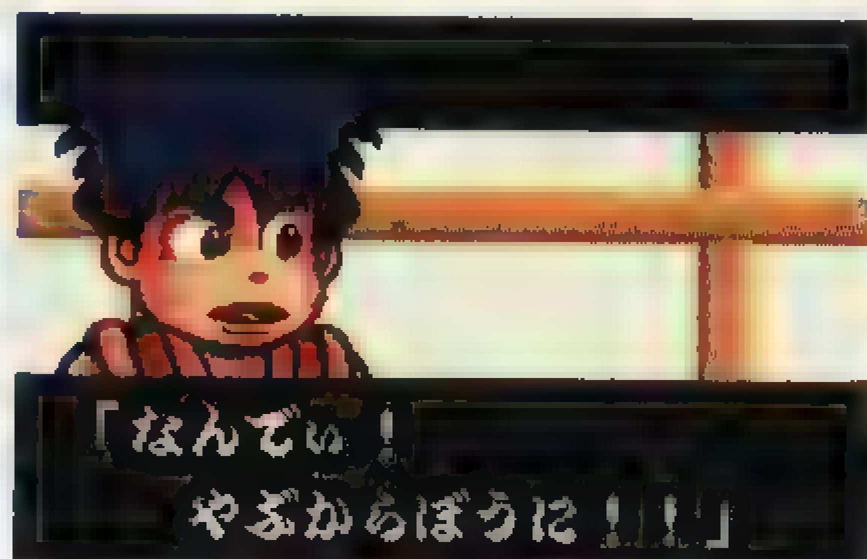
杰作·搞笑时代剧的动作游戏在GBA上登场了!

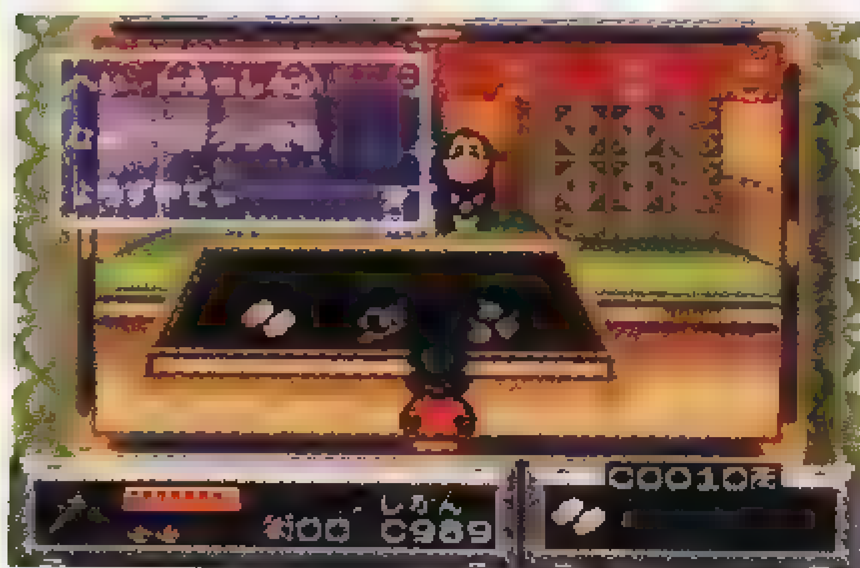
加油伍佑卫门·雪姬救出绘卷

游戏介绍

复刻《大盗伍佑卫门》第一代,此作是以伍佑卫门和惠比寿丸为主角,以江户为舞台而展开的愉快的游历故事!游戏中会使用回转、扩大视点等功能,这些当年SFC刚出现时的新技术如今仍然光彩依旧。除了在本篇以外进行动作游戏的挑战外,游戏中还准备了一共11种的迷你游戏,有"宇宙巡航机"、"打地鼠"、"赛马"、"机智问答"、"曲棍球"等等,是一款内容非常充实的游戏。









角色介绍

惠比寿丸



一副小偷打扮,十分贪吃,性格粗枝大叶而又我行我素。这位就是憨态可掬的惠比寿丸——伍佑卫门的搭档,此作的另一主角。

伍佑卫门

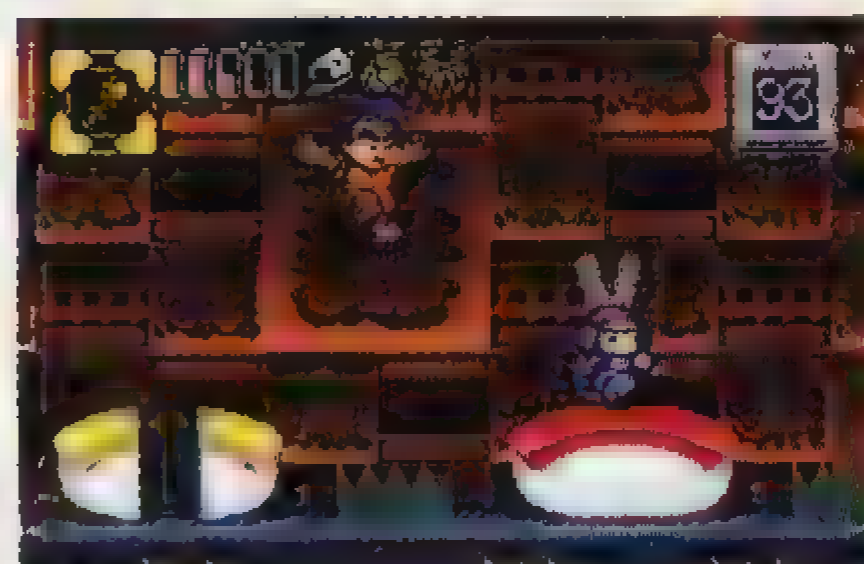


看他的穿着和脸上表情就知道他是一个性格冲动,擅长打架的人。他就是众所周知的豪快男儿大盗伍佑卫门大人!



加油伍佑卫门2 奇天烈将军"闷热"

游戏介绍



复刻《大盗伍佑卫门》第二代，此作不仅有伍佑卫门和惠比寿丸作为主角，主角中还追加了"佐助"，这次是三个人一起冒险了！而且此作中有巨型机器人"伍佑卫门·IMPACT"登场。游戏时会分成扫荡敌人基地的"高速IMPACT版面"以及与迎面冲来的敌方机器人进行对决的"IMPACT首领版面"，充满了搞笑的要素。小游戏也包括有"擦地板赛跑"等4种，内容十分丰富。

角色介绍



伍佑卫门

无需多说也知道，本系列的主人公。喜欢冲动的性格，是江户男儿的本色。为了救出被抓走的阿神，手里提着新得到的兵器"火焰烟斗"活跃在冒险的路上。



惠比寿丸

自称"正义的忍者"，经常装出自己才是真正主人公的样子，有点迷糊的大肚汉。手持自己特制的"难波纸棒"作为武器，暂时追随着伍佑卫门。



阿神

小镇上的偶像，平时是个默默无闻，毫不起眼的女孩子。这次"闷热"将军看中了她，所以把她抓走了。

佐助



伊贺万事通爷爷做出来的木偶忍者。喜欢洗澡和喝日本茶，一往无前的硬派角色。使用的技巧是“飞苦无”，用来切碎一切敌人。

伊贺万事通爷爷



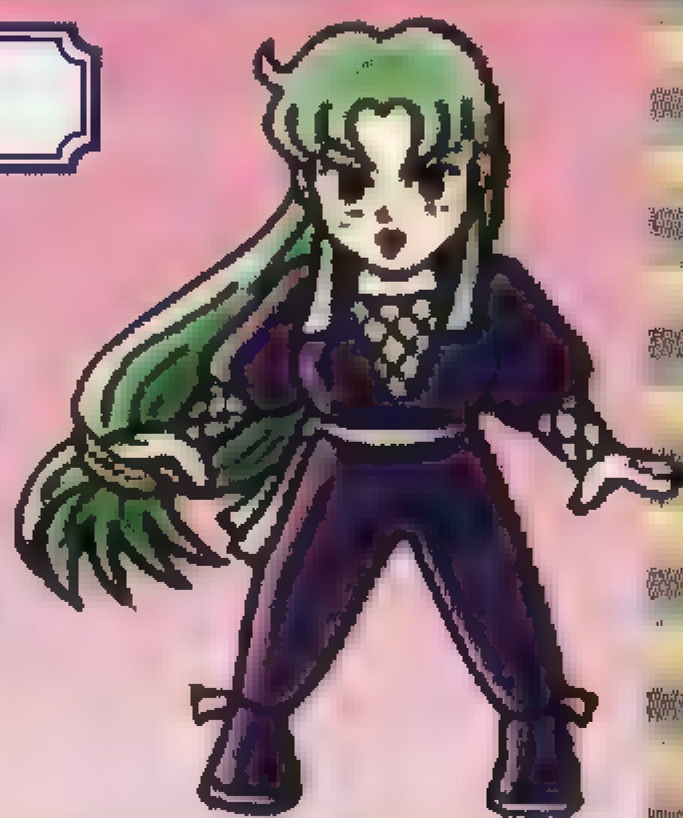
住在伊贺的山里，不断发明出各种不知所以的东西。是个看见女孩就走不动道的好色老爷子。利用长年积累下来的木偶技术开发出了“佐助”和“伍佑卫门·IMPACT”。

大型木偶机器人 伍佑卫门·IMPACT



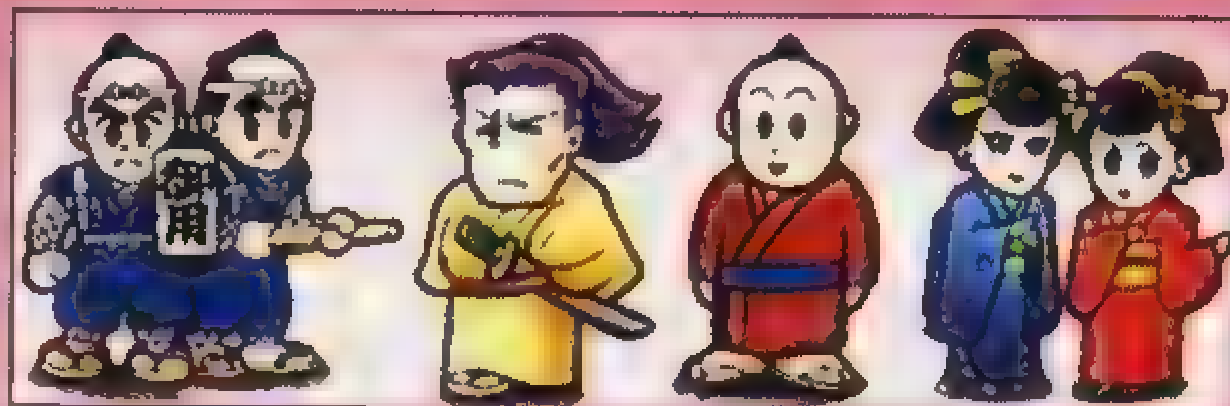
大型木偶机器人“伍佑卫门·IMPACT”是伊贺万事通爷爷在很短时间内造出来的木偶机器人。由于体形巨大且制作粗糙，燃料费极其昂贵，而且有能源填充、消耗时间过长的缺点。另外，万事通爷爷自己认为这个机器人做得和伍佑卫门一模一样，但伍佑卫门根本没觉得它和自己有相似之处，可见外形也设计得相当糟糕。

八重



暗地展开调查并解决世间发生的古怪事件的正义忍者集团“秘密特搜忍者”其中一员。因为日本各地开始出没古怪的“木偶机器人集团”而开始调查个中原因。

小镇上的人们



从左起分别是持棍的巡捕、浪人、镇上的居民、豆腐店女掌柜和镇上的女孩。

注意：★有额外奖励的角色：

如果欺负“豆腐店女掌柜”和“镇上的女孩”就会被罚钱，对她们表示友好就会有奖励。

糖球五人众



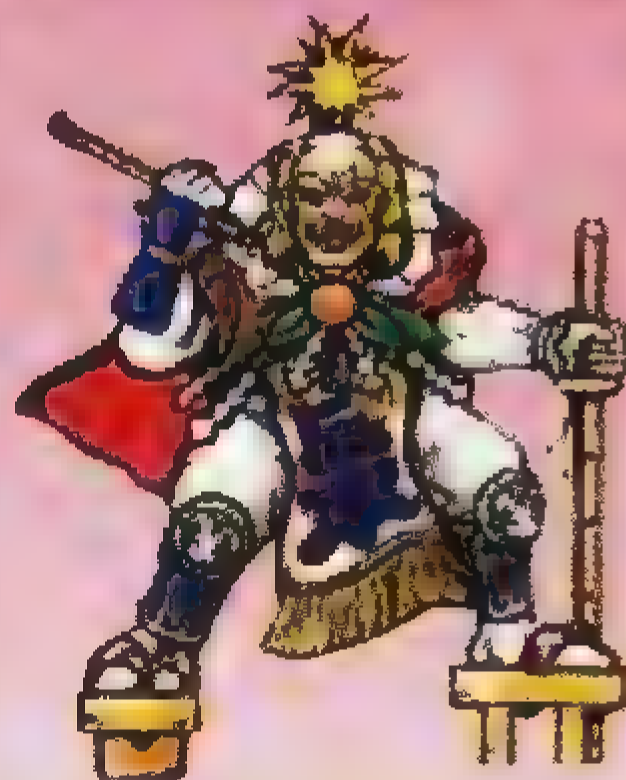
“闷热”将军的直属部下，优秀的职业木偶机器人军团。传说“闷热”将军是用巧克力等糖果诱使它们为自己工作的。

“闷热”军团



“闷热”将军让糖球五人众模仿日本的各种传统玩具造出木偶机器人集团，用它们来实现自己的目标。虽说是敌人，但是样子还是相当可爱的。

“闷热”将军



“闷热”将军本名叫做马基涅斯（意为“闷热”）·卡斯·特伊拉，原来是个传教士。他是典型的日本通，喜欢兔子，为了传教而来到日本。不知道是不是喜欢上了大江户城，他坐卧不安地迅速成立了“闷热”军团，想用强硬的手段把大江户城夺到手，进而掌握日本全境。正处于充满野心的年纪——推测为39岁。

在GBA上追求甲虫对战的顶点吧！

在全日本的游戏厅里博得很高人气的卡片对战游戏《甲虫王者》这次出现在GBA上了。这样一来，随时随地都可以和朋友们享受充满魄力的甲虫决斗了！

"甲虫王者"是什么……？

这款游戏是在专用主机上扫描天牛或锹型虫等甲虫卡片，通过猜拳等方式进行对战的游戏。开发商还会定期举办全国大会，现在正掀起很大热潮。



甲虫王者 ムシキング グレイテストチャンピオンへの道

甲虫王者——通往最伟大的冠军之路

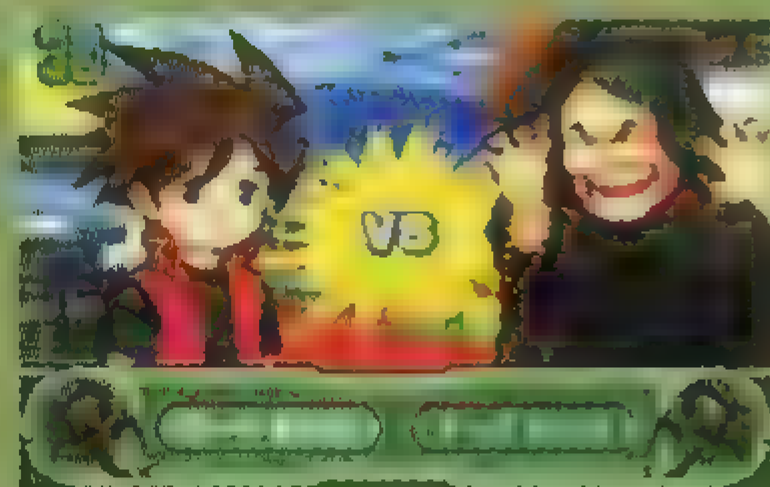
GBA		
SEGA	2005.6.23	5040日元
卡带	甲虫对战RPG	未定

在冒险中进行的甲虫对战！

在日本全国拥有大人气的《甲虫王者》卡片对战游戏在GBA上再现了！《甲虫王者》的故事是从主人公的家搬到对战甲虫世界里最繁华的城市"羽田市"开始的。寻找有趣事物的主人公遇到了"甲虫王者研究所"的合欢博士，开始挑战有生以来第一次甲虫对战。一边参考合欢博士和朋友们的建议一边不断进行对战，以"最伟大的冠军"宝座为目标前进吧！已经在玩《甲虫王者》的人自不用说，原来没有接触过的人也能玩得尽兴！



↑合欢博士会亲切地教你昆虫的知识。



↑去逛商场，却出现了合欢博士的宿敌——黑博士。一决胜负吧！



↑与大力神甲虫的对决。体形与力量的差距一目了然。面对这样的对手会有胜算吗……？

这些甲虫们活跃在战场之上



以角上生长的金毛为特征的珍贵甲虫。与外形不同，性格十分温顺。



在为数众多的巨颚锹形虫中，这家伙的身体特别宽，体形也比较巨大。性格暴躁，力大无穷。



以闪闪发光的身体和红色的足为特征的漂亮锹形虫。但是力量较弱，不常打斗。怕热也是一个弱点。

用超必杀技可以实现大逆转！



↑超必杀技发动！甲虫的身体发出了闪着光芒的斗气！

↓"龙卷投"发动！一口气逆转，真的十分爽快。





↑用角挑起对手的身体，抡着对手旋转的高级技巧。

↓把剑角锹形虫高高投向空中！造成了非常大的伤害！



The Tower SP





任天堂	2005.04.28	4800日元
卡带	SLG	1人用

The Tower SP

建成你喜欢的大厦，众多大厦设施公布!

大厦扩建后，可以设置的设施种类也会增加。总数共有40种以上！通过自由组合，建成只属于你自己的大厦吧。这次我们来介绍一下房盘可以进行建设的设施。

移动设施

房客们在各楼层之间通行的必要设施。如果移动设施不通到大厅，是没有人会来使用你所建造的大厦的。

楼梯



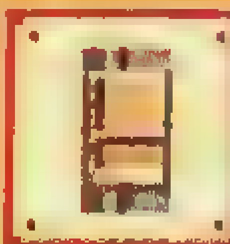
楼梯是在楼层之间(包括大厅到楼层)通行用的设施。住户使用楼梯一般只限于上下两层之内，使用楼梯上下的住户会感到一定程度的不满。

自动扶梯



自动扶梯是只能在商场和洗手间等特定设施前设置的移动设备。住户使用自动扶梯一般限于上下四层之内。使用这个上下的住户比使用楼梯的住户不满情绪略低。

电梯



电梯是在大厦内通行的最重要手段。一层楼面最多可以设置4个，乘员为21人的电梯箱。电梯最多可以在20层之间通行。

特大号电梯

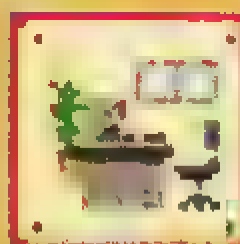


可以和通常电梯进行相同管理的特大号电梯。一层楼面最多可以设置4个，乘员为42人的电梯箱，并一直从底层通到顶楼。特大号电梯只停地下层、1层、10层、20层、30层、40层和50层，这点要密切注意。

办公设施

办公设施及其附属设施。商业办公楼就此起步。

办公室



至多可容纳6名工作人员的办公室，按季度收取租金。未使用的办公室可以用来进行广告宣传，公司进驻后，还可以收购这些公司的股票。

大厦清扫室



在假日里对办公室和洗手间进行清扫。不去进行清扫的设施里有时会闹蟑螂，一定要注意。

住宅设施

住宅及其附属设施。房子就是用来给人住的，衣食住行少不了的。

住宅



3人间的标准住宅，入住时会收到一次性的房价收入。住户会使用大厦内的餐馆及商店，对大厦的商业繁荣做出贡献。

垃圾场



住宅里的住户扔垃圾时的必备设施。如果垃圾场堆了太多的垃圾，住户们就只好将垃圾留在家里，最后成为闹蟑螂的原因之一。

商用设施

建设费用很高，但每天都会有收入。每种设施的顾客群体和营业时间都不同。定员40人。



快餐店

如果大厦内没有这种设施，房客就只能到大厦外面去吃饭，成为大厦内通行不畅的原因之一。

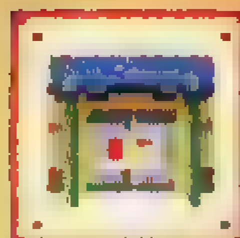
快餐店的种类与顾客群体：荞麦面店（以男性为主）/拉面店（以年轻人为主）/汉堡店（以年轻人为主）/冷饮店（以年轻女性为主）/咖啡屋（以女性为主）。



餐厅

与快餐店一样，如果大厦内没有，房客就只能到外面去吃饭，但投资费用更高。

餐厅的种类与顾客群体：寿司店（以成年人为主）/中国餐馆（以男性为主）/法国餐厅(以女性为主）/酒吧（以年轻人为主）/家庭餐馆(以年轻人以及带孩子的夫妇为主）。



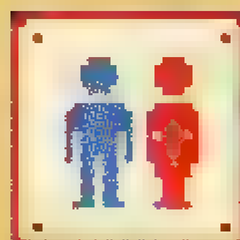
店铺

可以在综合商业大楼里建设商店街。“女性时装店”、“男装店”、“药店”、“运动专卖店”、“电器用品店”会使客流大幅增加。

店铺的种类与顾客群体：花店（以女性为主）/女性时装店（以职业女性为主）/宠物店（以带孩子的夫妇为主）/银行（以职员为主）/药店（以女性为主）/男装店（以男性为主)/运动专卖店（以年轻人为主）/电器用品店（以男性为主）/发廊（以年轻人为主）/书店（以成年人为主)/邮局(以职员为主)。

都市机能设施

用来进行大厦管理的设施。虽然除“停车场”之外都需要维持费用，但无论哪一种都是大厦经营所不可缺少的。



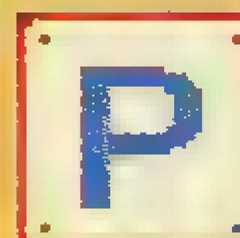
洗手间

办公和商用设施周边所必须配备的设施。如果在大厦内不进行合理配置，房客们的不满情绪就会上升。一间洗手间至多可以同时9人使用，外面还可以再等9个人。



医务室

这种设施要建在从办公设施比较容易到达的位置，以便身体不舒服的职员使用。它拥有大幅降低使用者不满情绪的能力。至多可以40人同时使用。



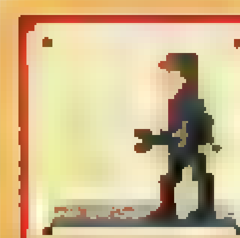
停车场导向路

将车引导向停车场的设备。为了使停车场发挥机能，必须对它进行设置。可以设置在地下一层，并以此为起点向下延伸。



停车场

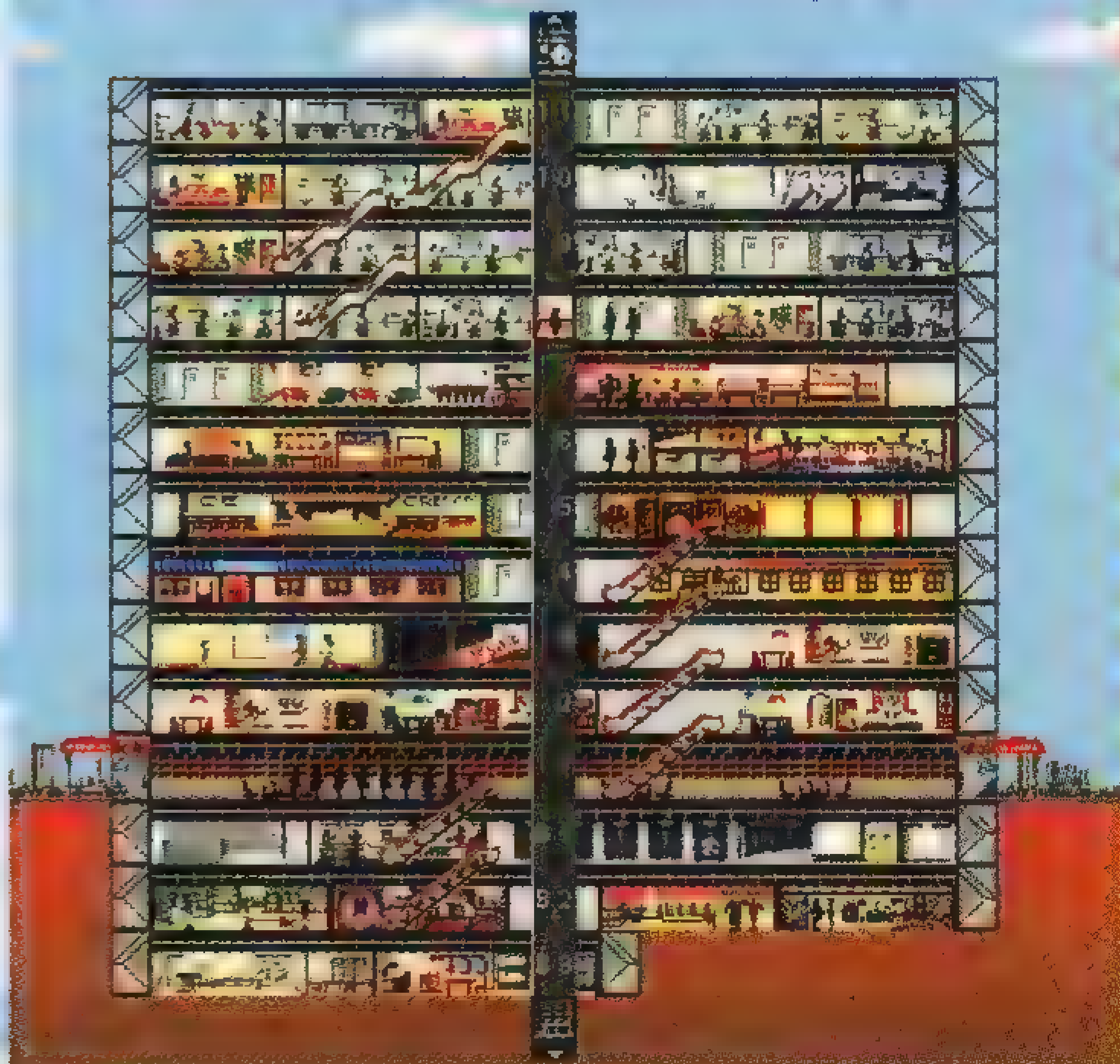
办公设施的使用者会提出建设要求。在旅馆过夜的人也要用到它。



保安室

设置之后，保安就会在夜间对办公设施和住宅进行警护。如果保安人数不足，巡逻不到的设施中就可能发生盗窃事件。并且，当大厦发生火灾的时候，保安还会进行救火作业。

大厦里的各种设施值得你仔细研究!

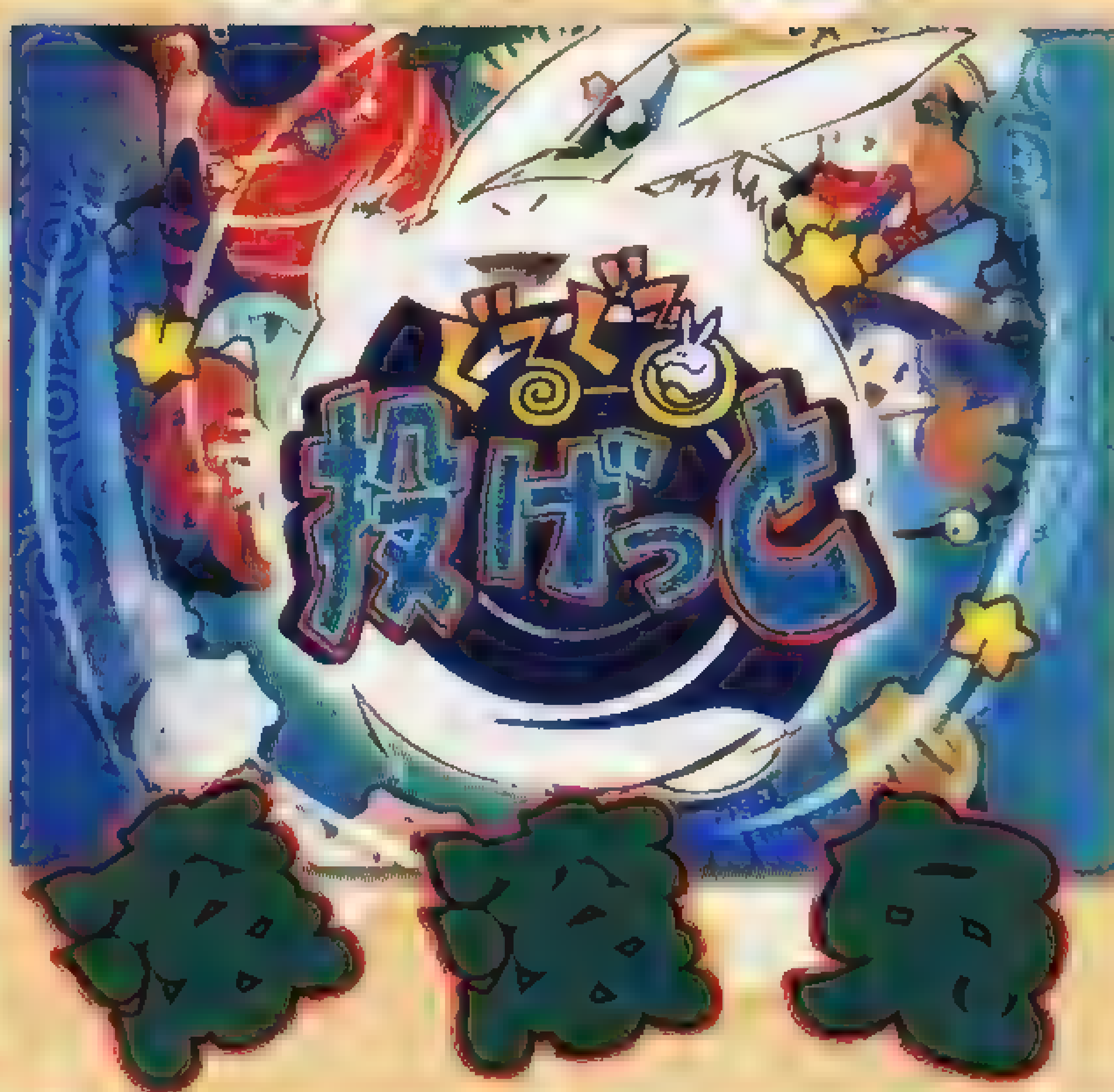


最热门

新作工房 NDS异质路

NEW SOFT FLASH!!

责编/暗凌



作为球来投掷的滚滚兔，能通过合成在各模式中得到的道具来进行召唤，召唤出的球能通过训练培养为只属于自己的专用球。培养出的球能在支持最大四人无线通信游戏的大会模式中使用，也能用于自由模式中挑战各项记录等。



→玩家可选用的人物拥有三种不同的投掷方法，选择能最大限度发挥球的能力的人物很重要哦。

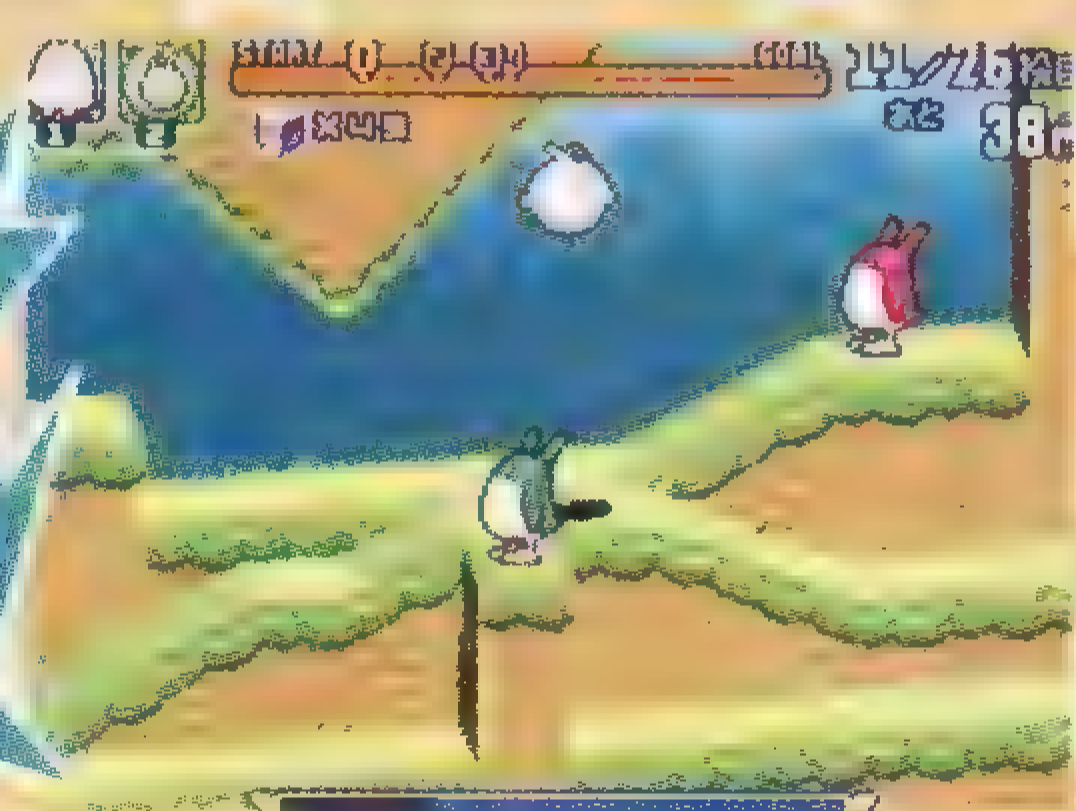
NDS	SUCCESS	2005.04.28	5040日元
	卡带	ACT	1-4人用

人物不同投掷方法也不同

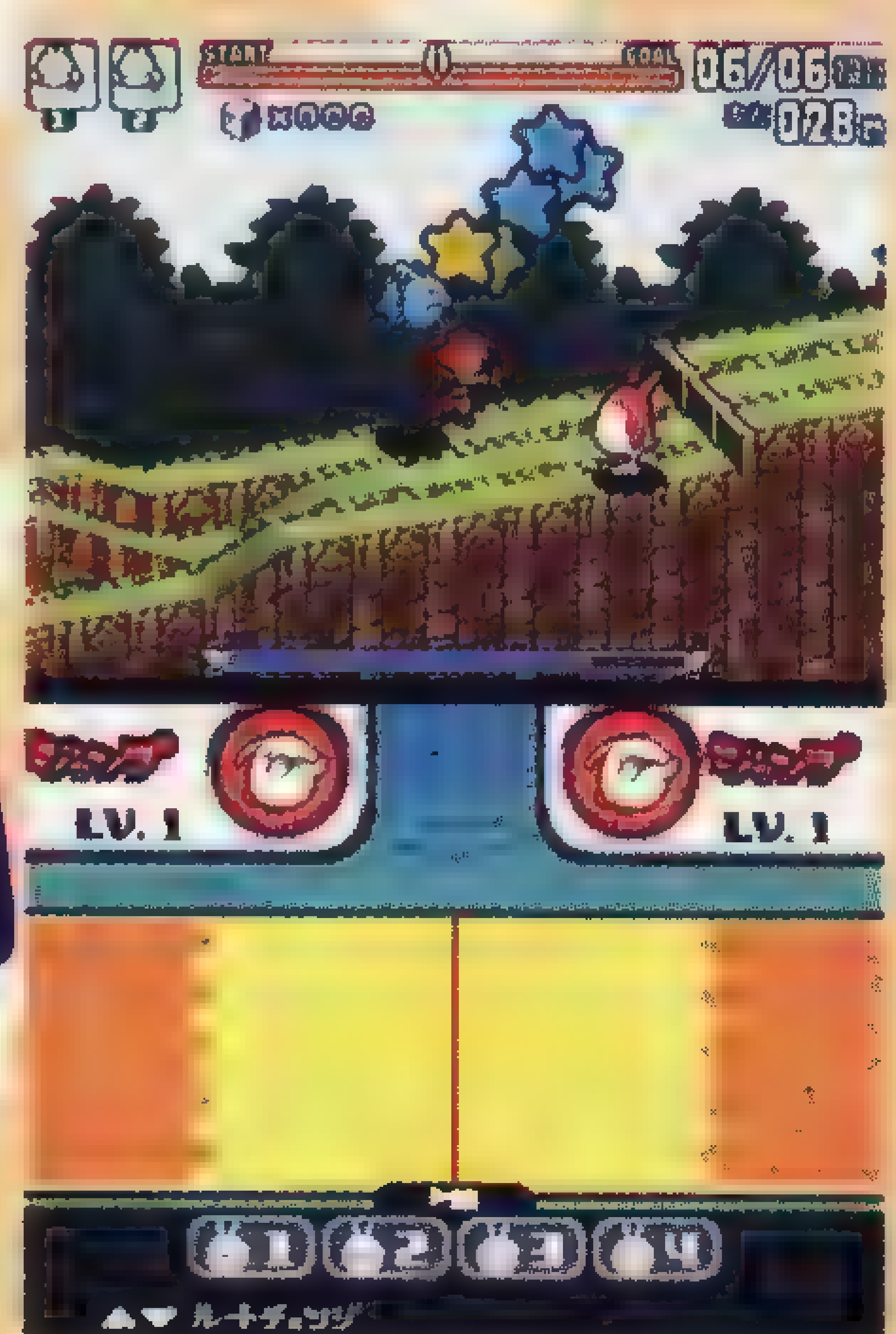
培养召唤的滚滚兔参加大会！

训练 在专用赛道锻炼得到的球

使用专用训练赛道培养召唤出的专用球，为期三天的短道训练结束后，根据训练结果球的参数会发生变化，培养出的专用球的性能和外形也都会变化。球的基本形态一共有7种，特征和成长都各不相同。







←→每次训练时间为三天，每天能在自由选择的赛道上训练三次。

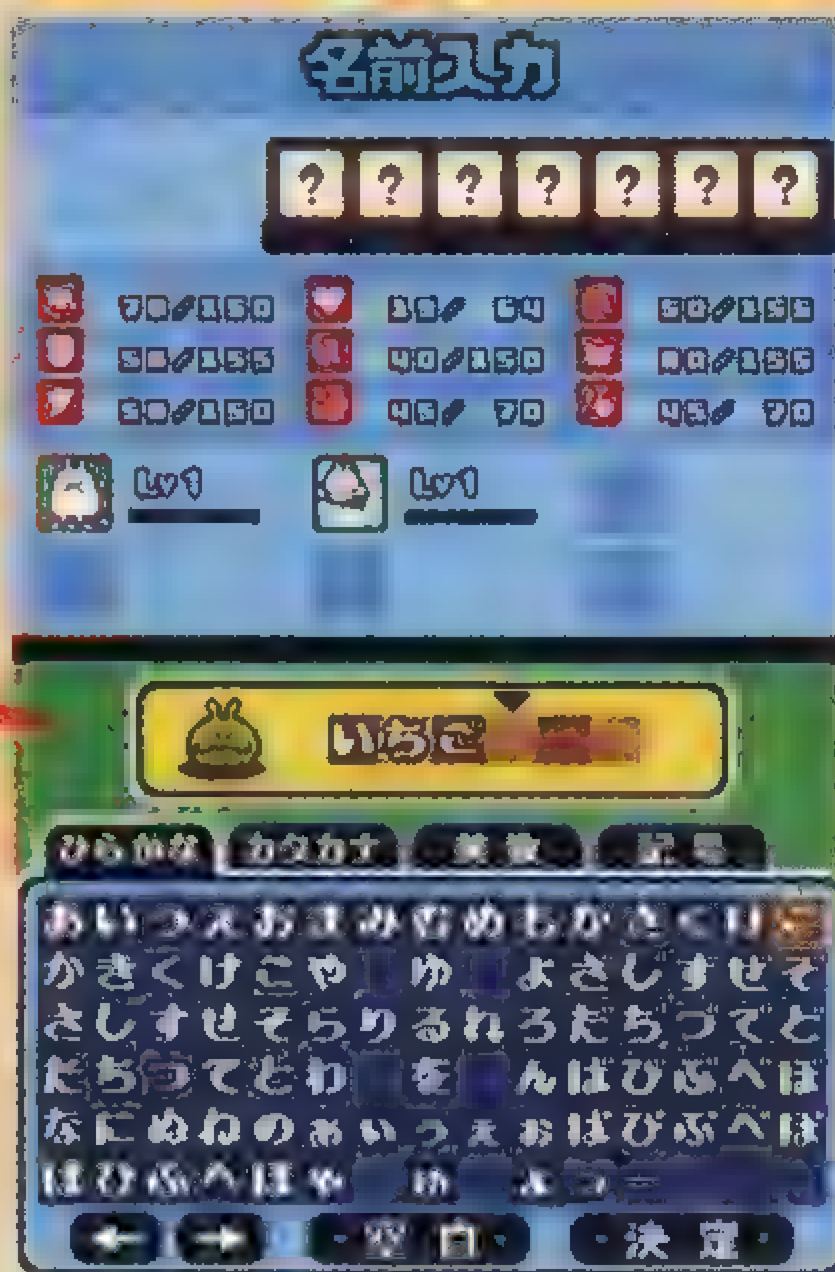
普通型	普通的球，特征是全部能力成长平均，培育起来很容易。
强力型	力量比较强的球，特征是攻击力成长比较快。
秀才	初期能力不错的球。
重量型	重量和耐久性比较高的球，特征是重量成长比较快。
时髦型	气质优雅的球，特征是速度成长比较快，能获得比较高的加分。
涤蛋	微妙的球。
风之子	擅长飞行的球，特征是飞行时消耗体力比其他类型少。

召唤 使用得到的道具来召唤球

在大会等模式中得到的道具可以合成并用来召唤球，根据道具组合的不同，球拥有的特殊能力（技能）也不同，能用来合成的道具种类一共有100以上哦。



↓使用合成的道具召唤球，然后起个名字，上屏幕还显示球拥有的技能。







领悟技能

滚滚兔的全部技能一共有10种，而一只滚滚兔最多能领悟其中六种，召唤拥有自己偏爱的技能的滚滚兔时，必须要有相应道具。技能分为各个等级，等级越高，使用技能时消耗体力越少，效果也越强。

膨胀：吸入空气以后旋转膨胀变大，撞到地面以后能反弹，不会落入狭窄的缝隙，还能弹飞对手。

冲刺：蹬地后飞速冲刺，能攻击对手并破坏方块。

重力：身体变重下落加快，被攻击时不易被撞飞，是适用于防御的技能。

跳跃：向斜上方跳跃，能有效增加飞行距离和躲避对手的攻击，跳跃中还能使用其它技能。

吸附：能吸附在普通的地面和赛道上。

轻飘：变的轻飘飘，可以进入狭窄的地方，也能飘浮般飞行很长距离，很容易躲过对手的攻击。

光束：发射光束，等级提高时光束也会变大，使用时消耗全部体力。

护罩：周围产生护罩，能防御所有攻击，但是与同样有护罩的对手发生碰撞时，双方护罩消失。

爆发：一定时间内攻击、防御、速度等能力上升，技能等级高时效果持续时间延长。

诅咒：最特殊的技能，使用时剩余体力越少攻防增加越多，受到攻击时，对发动攻击的对手的攻击力增加，但是五次攻击后气力用尽。

召唤 使用得到的道具来召唤球

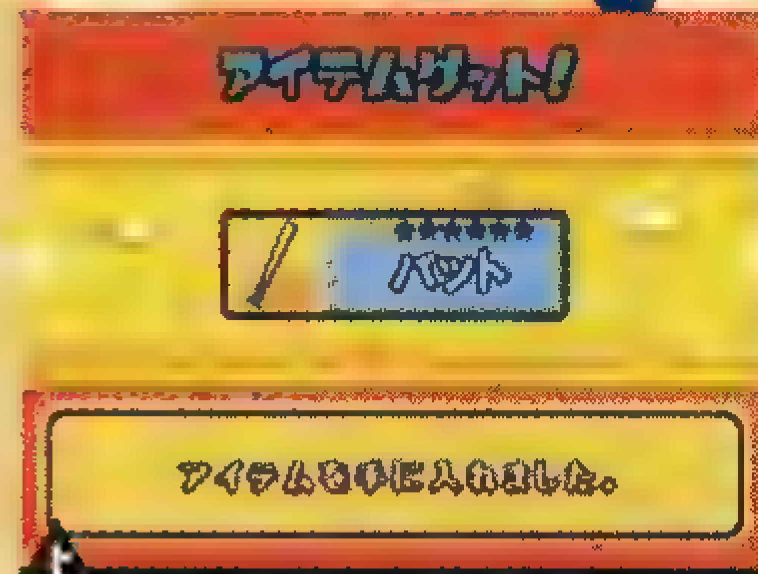
作为本作的主要模式，玩家能自由挑战80种不同的赛道，使用自己培养的专用球和租用的各种球来完成全部赛道吧！

还有可租用的滚滚兔！



←没有专用球的话也能租用其它球，完成赛道后就能获得合成用的道具。





FAMICOM WARS DS

简单的现代战争模拟战略游戏进化！

NINTENDO	2005.06.23	4800日元
卡带	SLG	人数不详

将复杂的现代战争模拟游戏简洁表现出来而获得好评的初代《FAMICOM WARS》在DS上复活！本作导入了《GAMEBOY WARS ADVANCE 1+2》的系统并进行强化，本次介绍部分系统。

双画面地图的作战！

本作中的地图包括使用NDS双屏的"DS地图"，在DS地图中，两位指挥官可以同时出击，指挥海陆或陆空等复数战场的同时作战。在任务中交替使用两位指挥官，还能使用双人BREAK发动称为TAGBREAK的新必杀技。

陆空上下分割的DS地图



→双指挥官作战时要根据擅长之处适当分配点数。

用按键切换

用按键可以切换行动单位，大概也能用于切换指挥官吧。





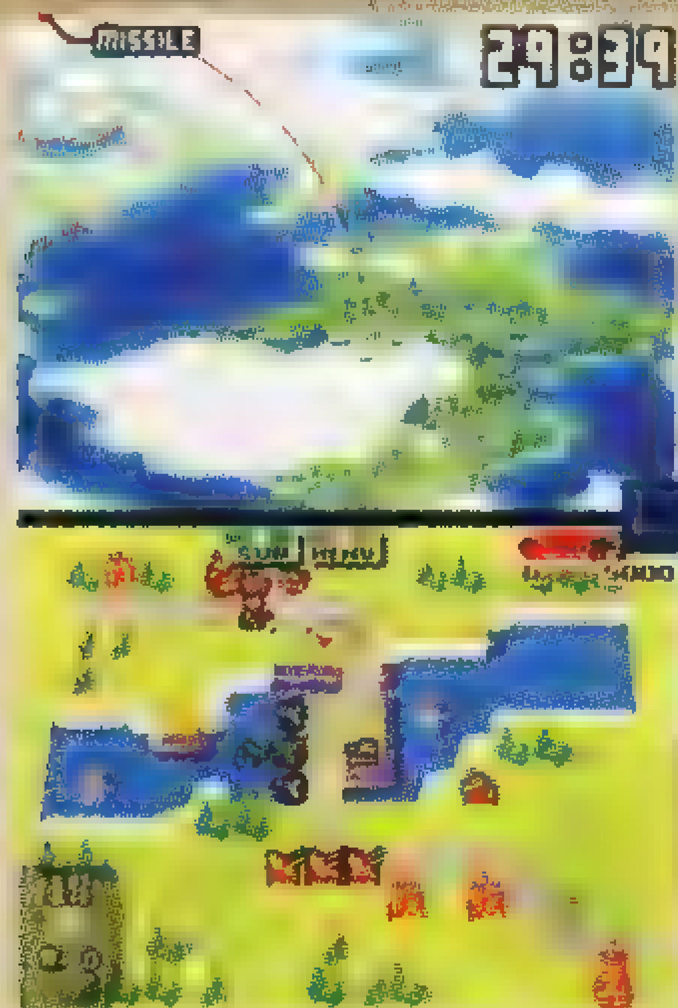
双方的陆地别动作战吗？

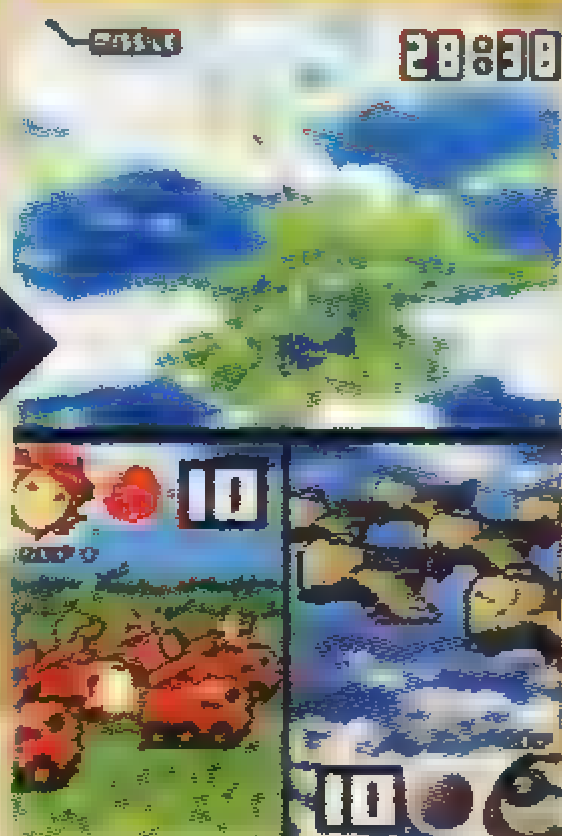
→双方都是陆地作战，上屏幕战斗中，下屏幕已经占领了吧。

单人作战时上屏幕显示情报

非DS地图的作战中上屏幕显示进行中的事件或单位的数据等情报，如果比较在意事件的话，可以让上屏显示事件，如果觉得没必要的话，也可以让上屏显示单位或地形等数据，战斗中也能进行确认。下屏幕显示现在作战的地图或战斗场景。

进行中的事件情报…导弹接近中！





→在弹道导弹到达之前会有计时倒数，会是实时进行的吗？

看着剩余道具和单位及地形数据进行操作





→看着单位及地形的情报来作战，地形效果对单位的影响一目了然。



显示地图画面或战斗场景



两种新战斗单位登场！

本作中有新的战斗单位登场，航空母舰拥有间接攻击型的护卫舰，隐形飞机能对所有单位攻击，目前公布的这两种单位都拥有扭转战局的能力。

航空母舰



↑航母可能载搭了战斗机而拥有间接对空能力，也配置有反潜艇的护卫舰。

隐形飞机



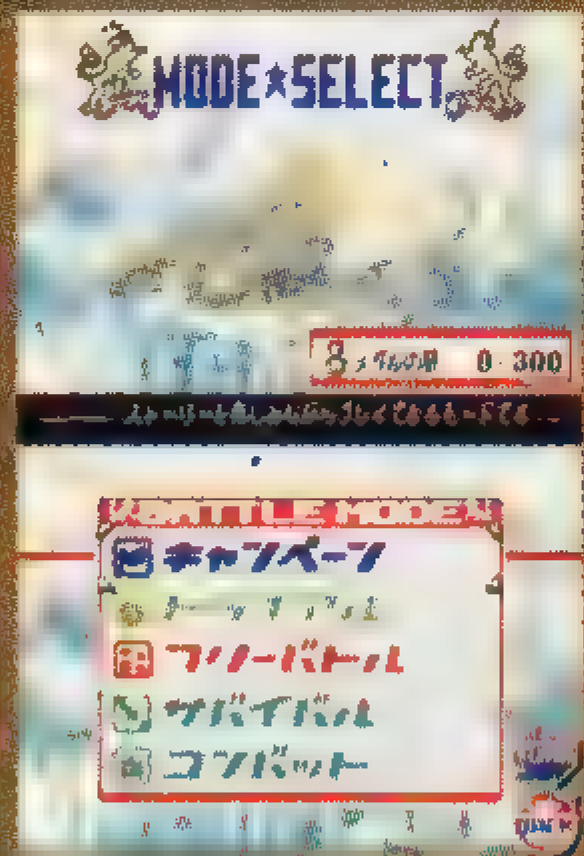
↑隐形飞机是泛用性高的战斗单位，可谓比普通的数架战斗机更有战斗力。

丰富的模式

从画面上来看本作中拥有练习模式、自由战斗、生存模式等多种战斗模式，新手玩家也能在练习模式中很快熟悉本作，此外勋章数统计也仍保留。



↑对第一次接触的新手步步指导的教学模式。



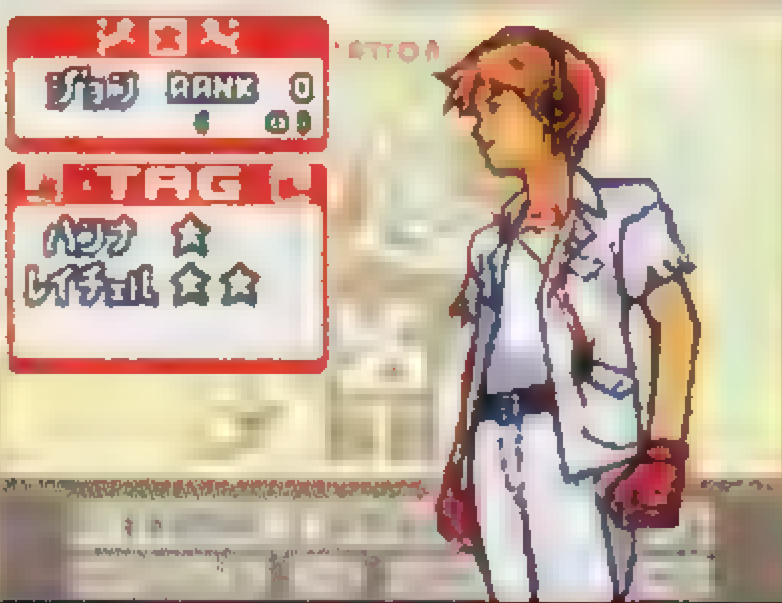
↑由图上可以看到战斗模式中可选模式很丰富。

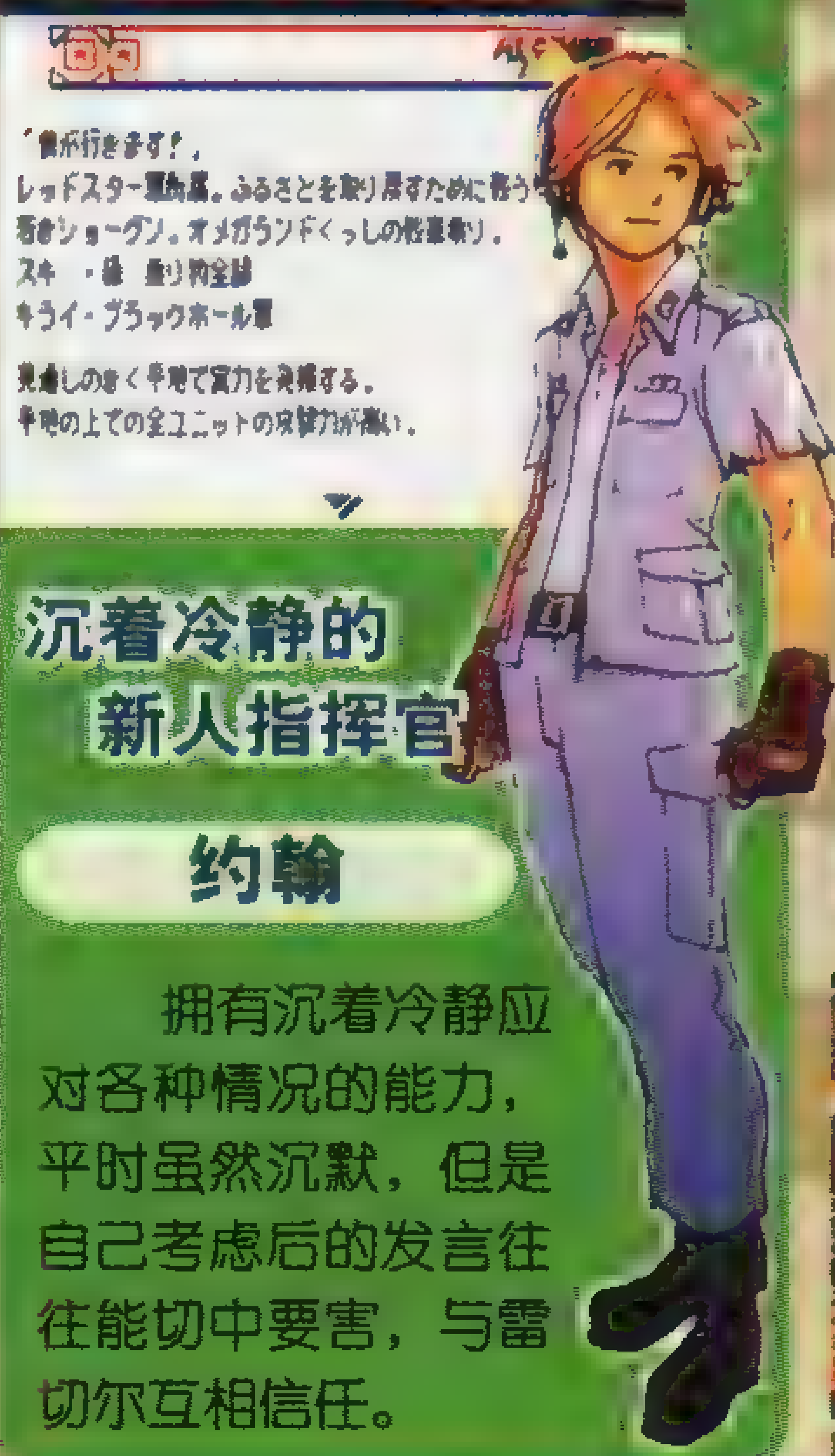
战斗在欧米伽大陆的新指挥官们

《GBWA1+2》开始使用的指挥官系统在本作中仍然保留，并追加了指挥官双人作战等相关能力，新的战斗在名为欧米伽大陆的土地上展开。

故事梗概

玛克罗大陆的战斗数月后，距离玛克罗大陆遥远的欧米伽大陆上，黑洞军陷入濒临灭亡的状态，人们坚信和平的日子会持续下去。但是黑洞军的突然侵略从这块大陆的边境开始，仅仅数月时间黑洞军如何进行的军备回复，到底是谁统帅着失去首脑的黑洞军？已经把大部分兵力与指挥官投入在玛克罗的欧米伽大陆四国结成了军事联盟，发起了反击……

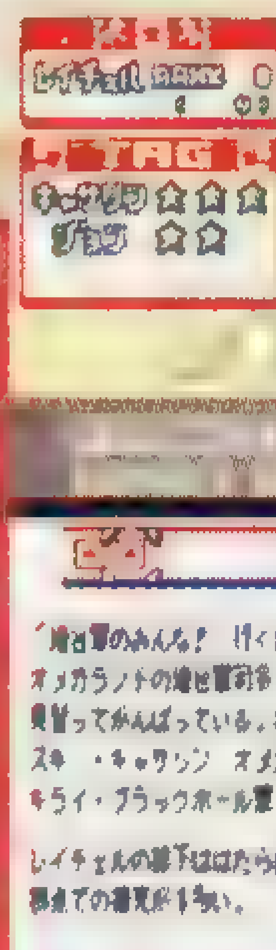


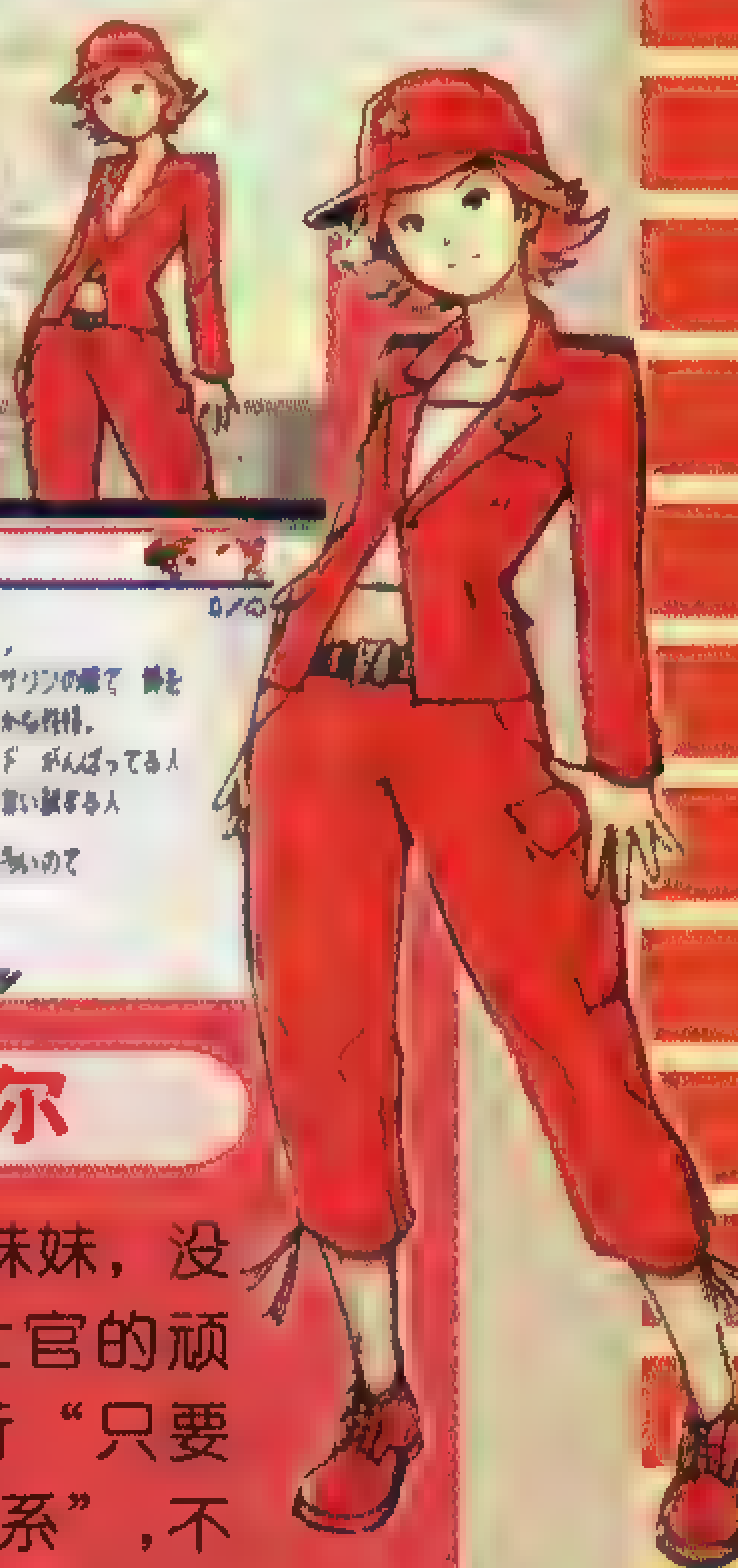


沉着冷静的新人指挥官

约翰

拥有沉着冷静应对各种情况的能力，平时虽然沉默，但是自己考虑后的发言往往能切中要害，与雷切尔互相信任。





欧米伽大陆的教官

雷切尔

凯瑟琳的妹妹，没有身为上级士官的顽固，虽然奉行“只要结果好就没关系”，不过对本可以避免的损失造成的失败会有严厉的处罚。



黑洞军也有新人出现？

←战斗画面上有从未见过的指挥官，难道是黑洞军的新人？

SD高达G世纪DS



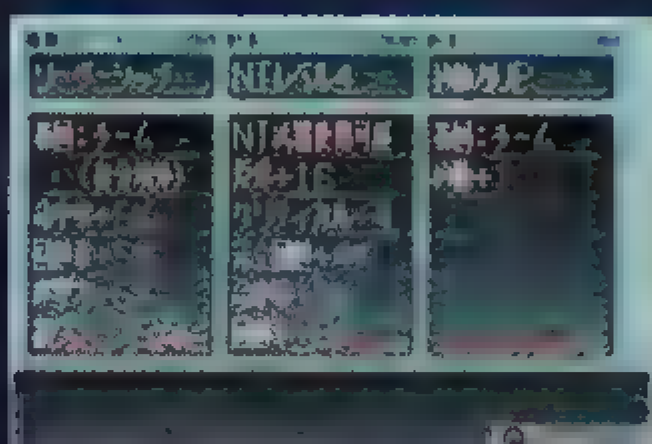
NDS	BANDAI	2005.05.26	6090日元
	卡带	S・RPG	1人用

对即将问世的大作进行连续报道！

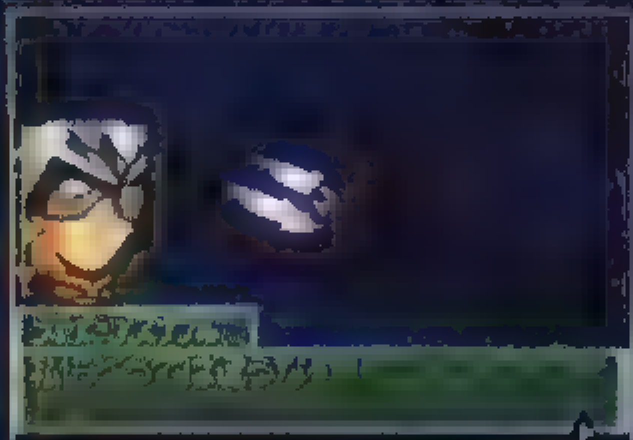
因角色而异！随时发挥作用的ID能力

本作中的机师同时拥有ID指令与ID能力。与可以让机师能力一时上升的ID指令相对，ID能力就像机师的特性一样，可以随时发挥能力。其中既有单体能力，也有像“小组移动力提升一格”这种，能影响到小组全体成员的ID能力。





↑能力表示时，下方画面会显示出ID能力



←ID能力使夏亚这样的优秀机师可以随时发挥出强大的实力

本作中的原创剧情会左右角色们的命运。虽然拥有卓越的实力，却因为标志色是红色而总被误以为是夏亚，这就是悲运的王牌机师乔尼・雷登。不过，他的理解者终于出现了……



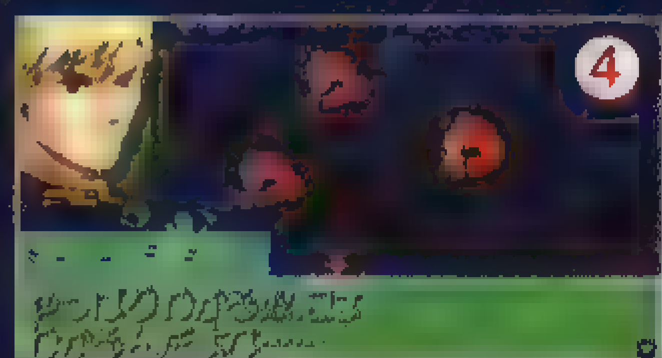
【穆】啧！是红色闪电乔尼・雷登！



【乔尼】什么！？你刚才说什么？



【穆】那个……你不是……红色闪电吗？



【乔尼】世界上果然还有明白人……

安狄米恩之鹰与红色闪电的邂逅！？

作品中华丽的机体引人注目！

本作收录的作品中TV系列的外传较多，我们将在这里按作品介绍一下OVA中登场的MS。当然，各部正传中的机体也会出场哦。

机动战士高达0083 STARDUST MEMORY



GP02 PHYSALIS

在“高达开发计划”中开发出来的试作2号机，搭载了禁用的核武器。



GP03 STAMEN

“高达开发计划”的试作3号机，作为核心装置被开发出来，单体性能也很高。



GP03 DENDROBIUM

STAMEN与武器、推进器组合而成的机体，拥有相当于MS一个大队的能力。

诺伊・齐尔

多彩的武装与高机动性兼备，是一部拥有压倒性战斗力的大型机体。

组成原创世纪最强的军团吧!

机动战士高达



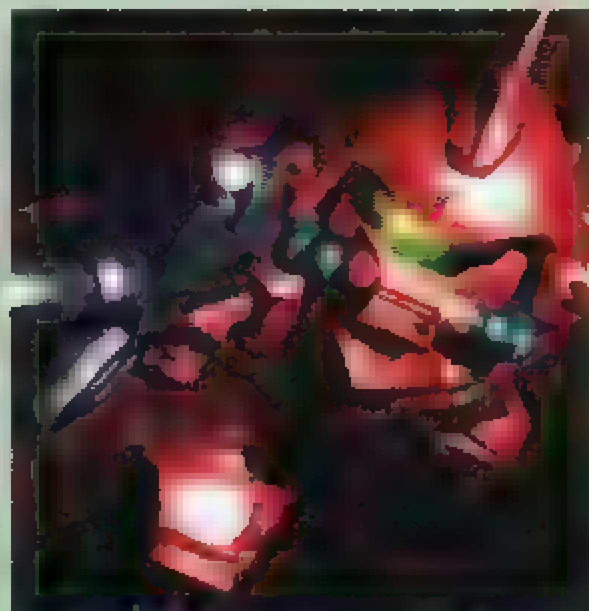
扎古ⅡF

吉恩军的代表性MS，泛用性、生产性、扩张性均十分优秀，拥有所有MS里最多的生产数与派生型，是一年战争时的名机。

机动战士Z高达

玛拉赛

克里普斯战争初期的名机，是高扎古的发展型。奥古出资的阿纳海姆社为卖人情而提供给了提坦斯。后成为捷利多等人的乘机。



机动战士高达ZZ



昆·曼莎

第一次新吉恩中登场的大型MS,两肩装有I-FIELD发生器,背部有30部浮游炮的收容仓,全身还装备了多门MEGA粒子炮,拥有怪物一般的性能。

CROSSBONE高达

CROSSBONE高达X1

U.C.120年代，海军战略研究所开发出的非地球行星用MS,用于预定在高重力的木星圈使用，背部装备了X型的可动式喷射器。



机动战士V高达



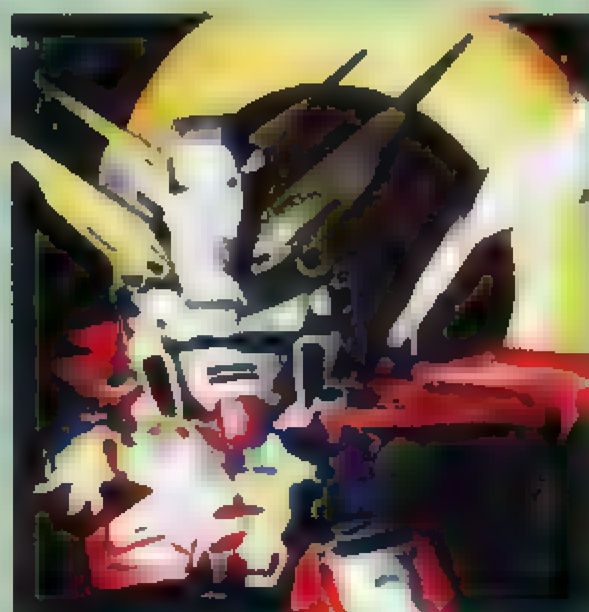
V2高达

U.C.150年代，“神圣军事同盟”开发出来的MS,是V高达的发展型,拥有非常优秀的性能,作品中被称为宇宙世纪里最强的高达。

机动武斗传G高达

神高达

未来世纪60年，新日本为参加第十三次高达武斗大会而投入的MF。是以预选战中使用的闪光高达为基础开发出来的最新锐机型。



TURN A高达



TURN X

被认为是黑历史中的某个时代从外宇宙飞来的，身份不明的MS。从月面的回收山被发掘出来后，就成为武人金格纳姆所搭乘的机体。

机动战士高达SEED

GINN

新宇宙历70年代，与地球联合军进行战争的初期，扎夫特军的主力量产型MS。集体性能非常优秀,为战争初期压制联合军做出了很大贡献。



机动战士高达0080 口袋中的战争



NT-1 ALEX

预定由New Type来驾驶的新型机。本来是作为阿姆罗的专用机而开发的。

坎普法

在吉恩军的“统合整备计划”中开发出来的机体。兼具高机动性与强大的火力。

新机动战记高达W Endless Waltz



WING ZERO CUSTOM

以反地球联合势力送往地球的高达为原型,进行了进一步改造的机体。

托鲁基斯Ⅲ

用特列斯·克舒利纳达的托鲁基斯预备部件制造的MS。

新作工房 PSP之大业

NEW SOFT FLASH!!

责编/天意

在诸神安息之地，直面残酷命运的两兄妹

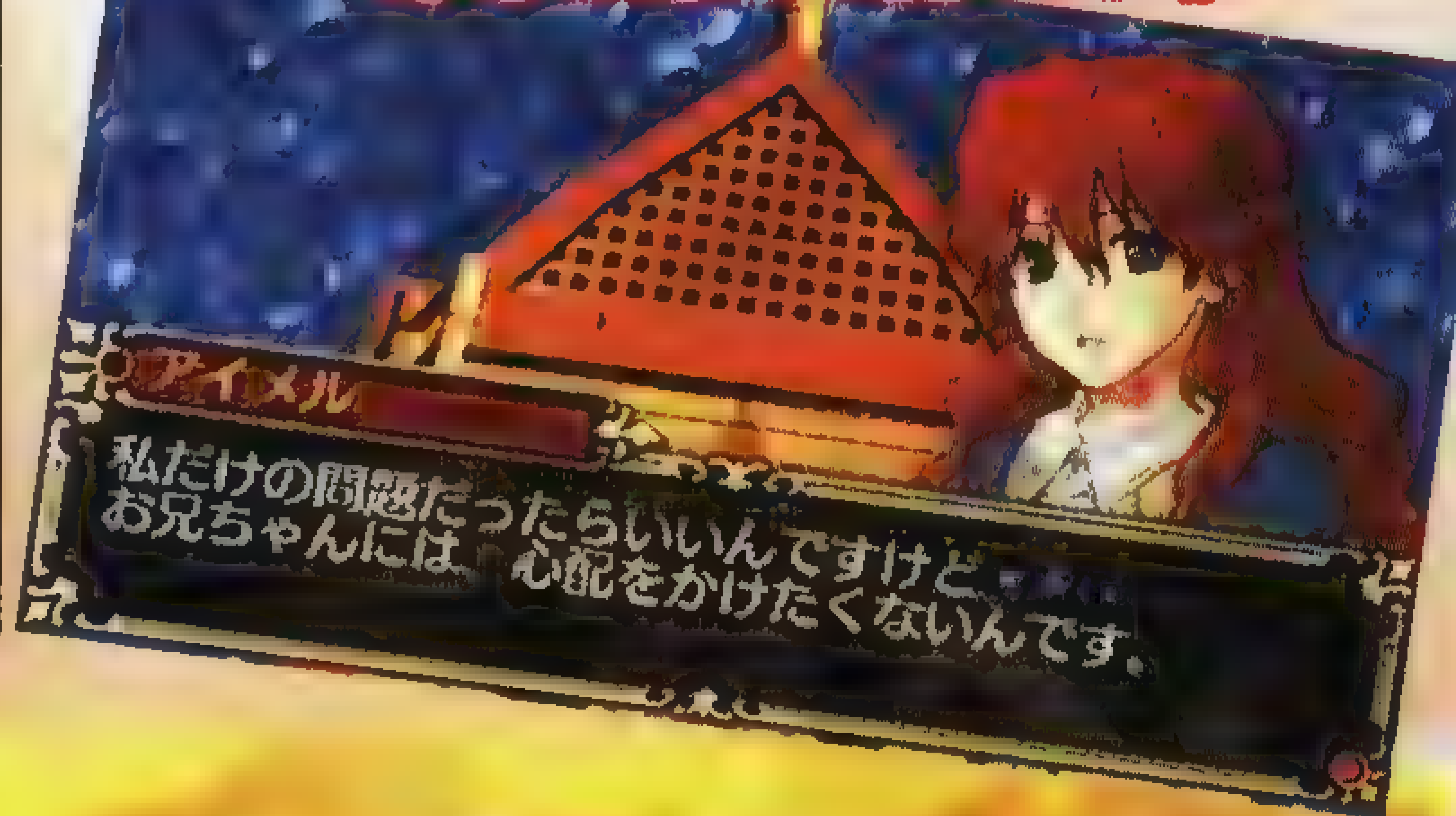
就在七年前的某一日……

卡卡布历929年，正神殿卡特多拉鲁遭到邪教徒的袭击。居住在大圣堂中的孤儿兄妹亚宾与艾依梅受到最高导师艾司琵利的托付，各自带着巴鲁埰司的神宝“卡贝沙”及“库耶鲁”逃离。为了逃脱邪教徒的追捕，贤者葛维和女神官欧蕾西亚的安排兄妹二人分别逃向不同的地方。亚宾逃至住在诺特斯山顶的贤者雷慕拉斯的家中，妹妹艾依梅则不知道被欧蕾西亚给带往何处。从此兄妹二人天各一方，再不通音讯。

转眼七年过去，亚宾成长为17岁的青年。就在贤者雷慕拉斯临死之际，给他的友人狄那凯留下了一句：有艾依梅的消息。卡卡布历936年，亚宾与友人麦依一同踏上了寻找艾依梅的旅途。



系列第二作公布!





在诸神安息之地，艾尔·非尔汀
两大势力持续着无休止的争斗
分别是信奉光明的巴鲁埰司教会
以及崇拜黑暗的欧库托姆之信徒

人类还无法离开巢穴独自飞翔
继续被以诸神为名的命运所囚

这是点缀在卡卡布远方
神与人邂逅的故事



英雄伝説
—ガガーブ・トリロジー—
朱紅い雫

继《英雄传说～卡卡布三部曲·白魔女》之后，BANDAI再次将其续作《朱红之泪》搬上了PSP的宽屏幕。本作继承了《白魔女》的系统引擎，并进行了强化，例如一些场景加入了雨、雾等天气效果。人物设定仍然由岩崎美奈子老师执笔，充满了清新淡雅的风格。“卡卡布三部曲”是Falcom公司代表作《英雄传说》系列中由《白魔女》、《朱红之泪》、《海之槛歌》三部组成的故事体系，本系列被移植到多种主机，并在PC上多次复刻，是游戏界的一棵常青树。本系列的三部作品都以大断层卡卡布的世界为舞台，但剧情上并没有很多的直接联系。

PSP	BANDAI	2005.06.02	5040日元
	UMD	RPG	1人



艾依梅

(Eimelle) 15岁

亚宾的妹妹。背负“精灵神多鲁加之巫女”的宿命，纯洁善良但命运坎坷的少女。幼年时与哥哥在卡特多拉鲁相依为命。在卡特多拉鲁遭到邪教徒们的袭击之际与哥哥失散，被女神官欧蕾西亚救走并逃至他处，连亚宾也不知她的下落。

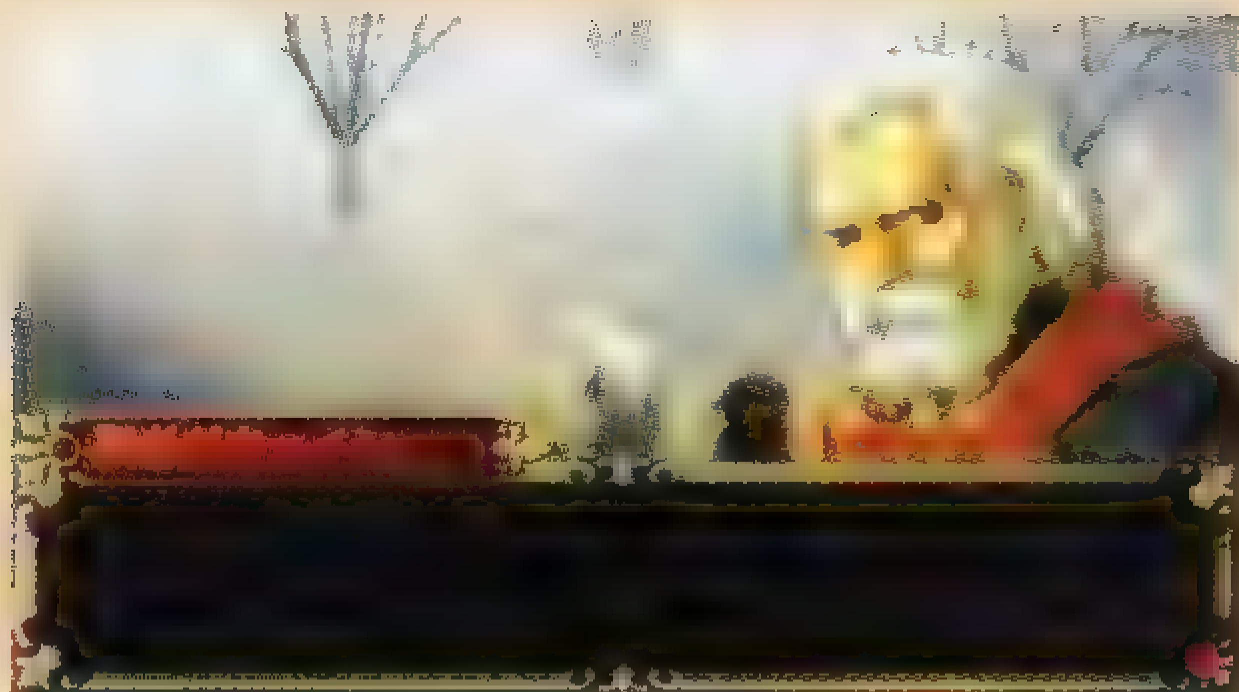
“诸神的纷争”与六件神宝

“诸神的纷争”是艾尔·非尔汀世界自太古时代一直流传至今的神话。人类刚开始存于大地之际，巴鲁垛司和欧库托姆这两位水火不容的神明展开了惊天动地的大战。最终神圣的巴鲁垛司神以自己的身体为结界，化为六件神宝分散于世界各地。这六件神宝卡贝沙、库耶鲁、帝雷布、依斯普、帝雷亚和依斯亚分别由巴鲁垛司神的头、身体、右腕、左腕、右脚、左脚构成。其中卡贝沙与库耶鲁被巴鲁垛司的信徒供奉于卡特多拉鲁神殿，其他的神宝则至今下落不明。而在提拉斯依鲁(《白魔女》的舞台)，这件事被记载为塔纳特西斯与大蛇沙本特之战，并流传下来。



卡卡布的世界

近千年前，居住在这片大陆上的魔法民族“青之民”过度使用魔法，造成了灾难之波“拉务亚尔之波”，并令大地上出现巨大裂缝。这道宽约200米洛、长约1000米洛的裂缝被命名为卡卡布(Gagharv)。于是，大地被分为提拉斯依鲁、艾尔·非尔汀与威特路那三地，并且在之后的近1000年中各自孕育出不同的文化。



↑本作加入了多种新的视觉效果，其中包括雨、雾、倒影等，令画面更加美丽。



亚宾

(Avin) 17岁

本作的主角，擅长剑术与黑魔法的青年。幼年时与唯一的亲人——妹妹艾依梅一同居住在卡特多拉鲁。大圣堂遭邪教徒袭击之际，最高导师将神宝贝沙托付给他保管。之后在贤者葛维与女神官欧蕾西亚保护下，亚宾被安置给诺特斯地方的贤者雷慕拉斯身边。

七年后，得到了关于妹妹消息的亚宾与好友麦依一同踏上了寻亲之路……





麦依

(Mile) 18岁

出生于乌鲁特村，是亚宾到贤者雷慕拉斯家中之后结交的好友，擅长使用狩猎的回旋镖与白魔法。个性沉稳、为人温柔，但也有开朗的一面，总是像哥哥一般地照顾亚宾。因为担心亚宾而与他结伴同行一起出发寻找艾依梅，并因此卷入了事件。



雪依

(Shannon)17岁

出生于奇布里村。个性单纯天真还有点孩子气，但内心却非常坚强，一旦决定要做某件事就会立刻付诸实施，并发挥惊人的行动力。她在遭受魔兽袭击时被亚宾和麦依所救，从那次以后，她就一直相信麦依就是自己理想中的男性典范。



葛维

(Gawaine) 61岁

艾尔·非尔汀的三贤者之一，被称为“力之贤者”。亚宾和艾依梅在他的帮助下成功地逃出卡特多拉鲁。他和欧蕾西亚及其他贤者合力保护兄妹二人不落入邪教徒的魔掌中。现在担任正神殿的顾问，亦与普林札库经营召集船只的海运业。





本作舞台艾尔·非尔汀(El Phildin)是由菲尔汀王族所治理的大国，分为玻雷亚、诺特斯和德西斯三个地区。这个国家虽然看似安乐，但是在和平的假象之下亦有些许隐忧。拥有强过王族力量的两个宗教“巴鲁垛司”与“欧库托姆”的势力迅速壮大，并且纷争不断。由于“诸神的纷争”自上古时代就已经延续至今，因此就算是当今治国的菲尔汀王族亦无法干预。为了避免卷进这一场纷争之中，王族只得顺应时势装做漠不关心，以表示不偏袒其中任何一方。



雅契儿

(Archem) 15岁

家住木灵森林，感情丰富，温柔体贴的女孩。是一位会用心和花鸟交谈，热爱大自然的少女。在对任何人都以诚心相待的同时，也以坚强的意志守护着森林圣兽密法。

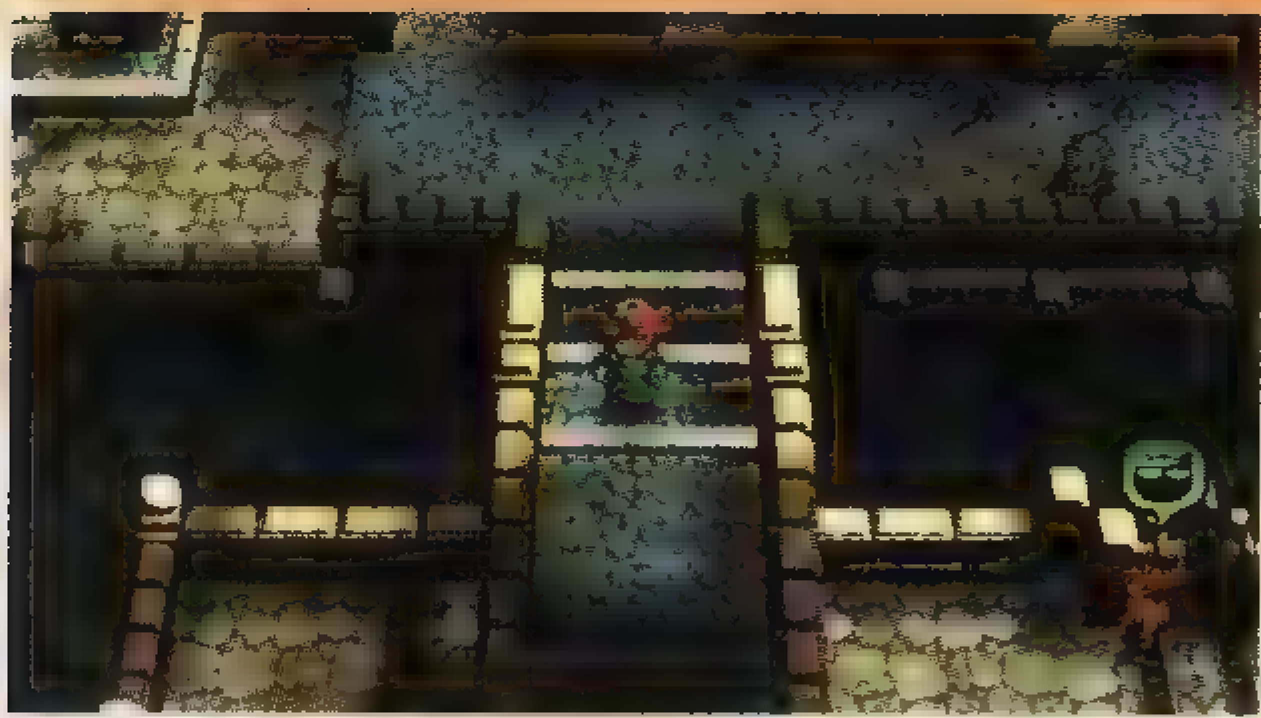


邪教欧库托姆佣兵中独立部队的一员，与同伴巴斯达一起行动。虽然她总是遵照欧库托姆教义行事，但并不像其他人那样嗜好杀戮。随着故事的发展，她开始对组织存在的意义产生了怀疑……

罗蒂丝

(Rutice) 16岁





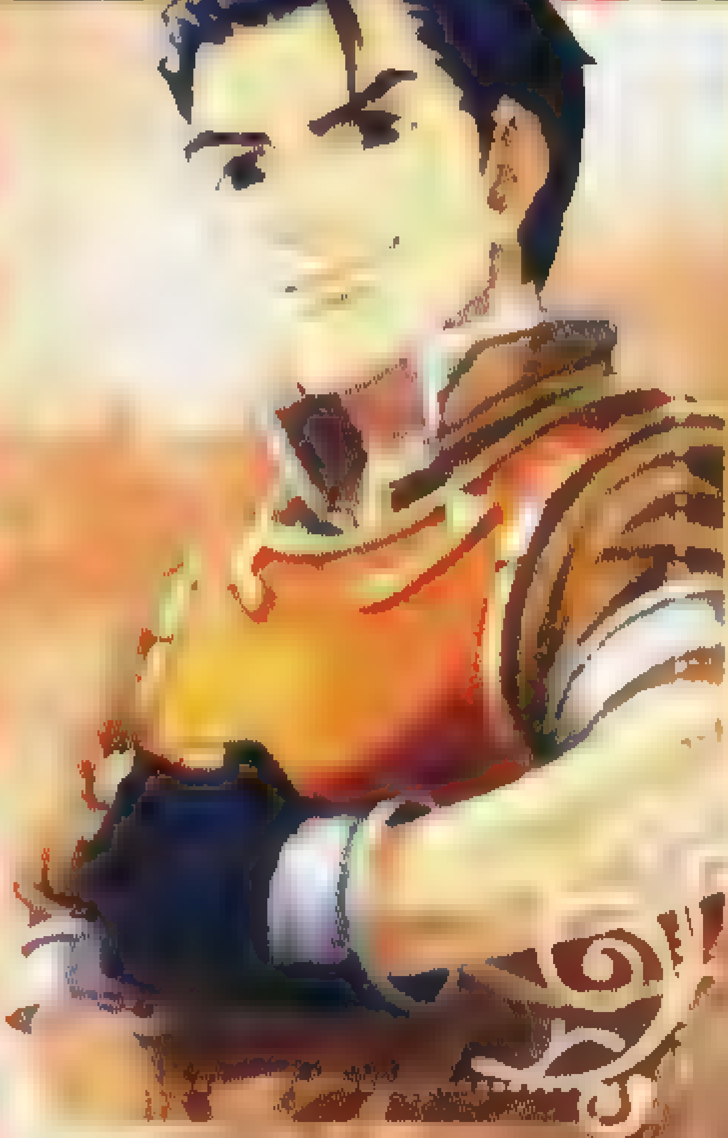




来自提拉斯依鲁的魔法使者。越过卡卡布地区来到艾尔·菲尔汀，向三贤者讨教魔法的真义。为了要让自己在魔法能力、品德方面皆足以匹配魔法使者之名，他一直持续着这样的修行。他就是《白魔女》中的拉普爷爷，也是在卡卡布三部曲中都有登场的关键性人物。

米雪尔

(Michel)28岁



豪气爽朗，为人不拘小节的青年。剑圣卡斯托尔的弟子，绰号"迅雷达库斯"。为了追求骑士之道而进行他的修业之旅。他的心愿是一旦完成修行之旅，就要加入国家骑士团为国效命。

达库斯

(Dougras) 28岁

一点无关紧要的小花絮

PSP版《英雄传说》最初的标题是《卡卡布》，而当时放出的图片则有《白魔女》与《朱红之泪》人物混杂在一起。许多玩家怀疑这是一个以卡卡布系列为背景的大乱斗游戏，因此当时又被称为《英雄传说3·4·5》。这一谣传直到2004年9月公布官方网站及宣传片后才不攻自破。



↑2004年5月公布的开发画面中可以看到《白魔女》与《朱红之泪》的四位主角并肩作战，在当时引起了不小的骚动

贝里亚司

(Belias) 42岁

原本是巴鲁埃司教会中有希望成为最高位者的人物，但有一天在真实之岛上受到启示，转而侍奉欧库托姆。纵使大部分的人对邪教嗤之以鼻，但是他仍然提倡欧库托姆才是克服世界矛盾的救世主，并且处心积虑地要将其复活。





讲述一段人类摆脱诸神束缚的故事……



AI爆弾解除アクション

爆脳

BAKU-NO



责编/天意

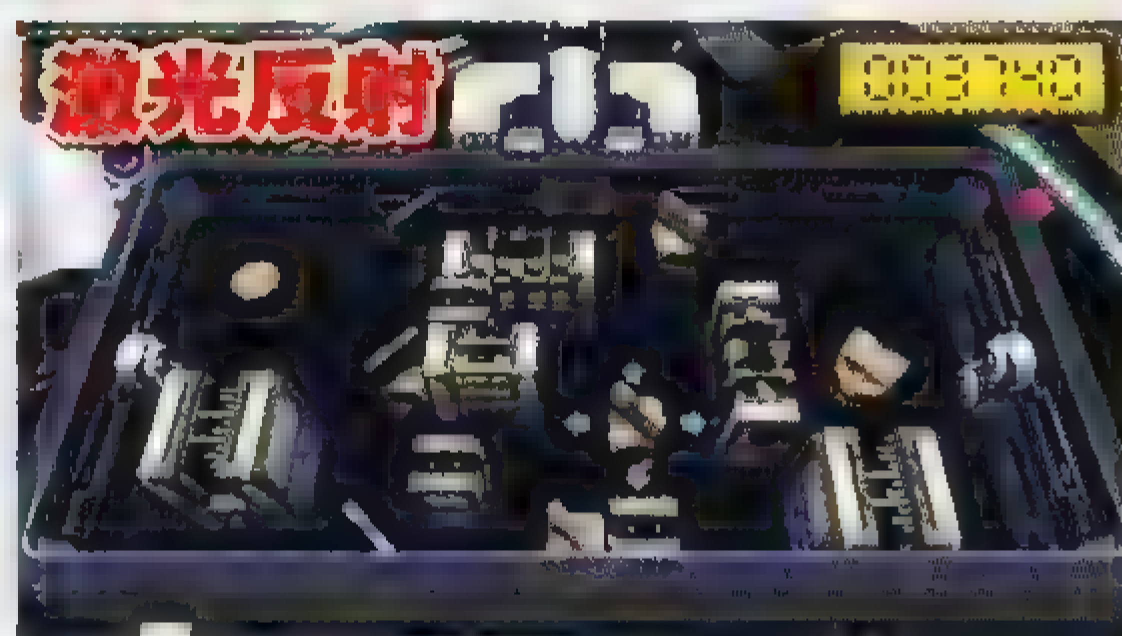


PSP		
EIDOS	2005.06.16	3990日元
UMD	PUZ	1~4人用



PSP游戏《爆脑》是一款将不断出现的定时炸弹拆解掉的爆破处理体感游戏。处理炸弹并非只是以切断导线这种简单方式进行，而是内含以各种益智解谜为卖点的游戏。并且由于是定时炸弹，使得游戏者必须在所限时间内果断地做出判断，进而进行处理。

起爆装置的解除规则共有16种，因此也可说本游戏中内含16种益智解谜游戏。虽然各种规则都很简单易懂，但在游戏中也包含若干必须认真思考的难题。首先从中介绍3种规则。



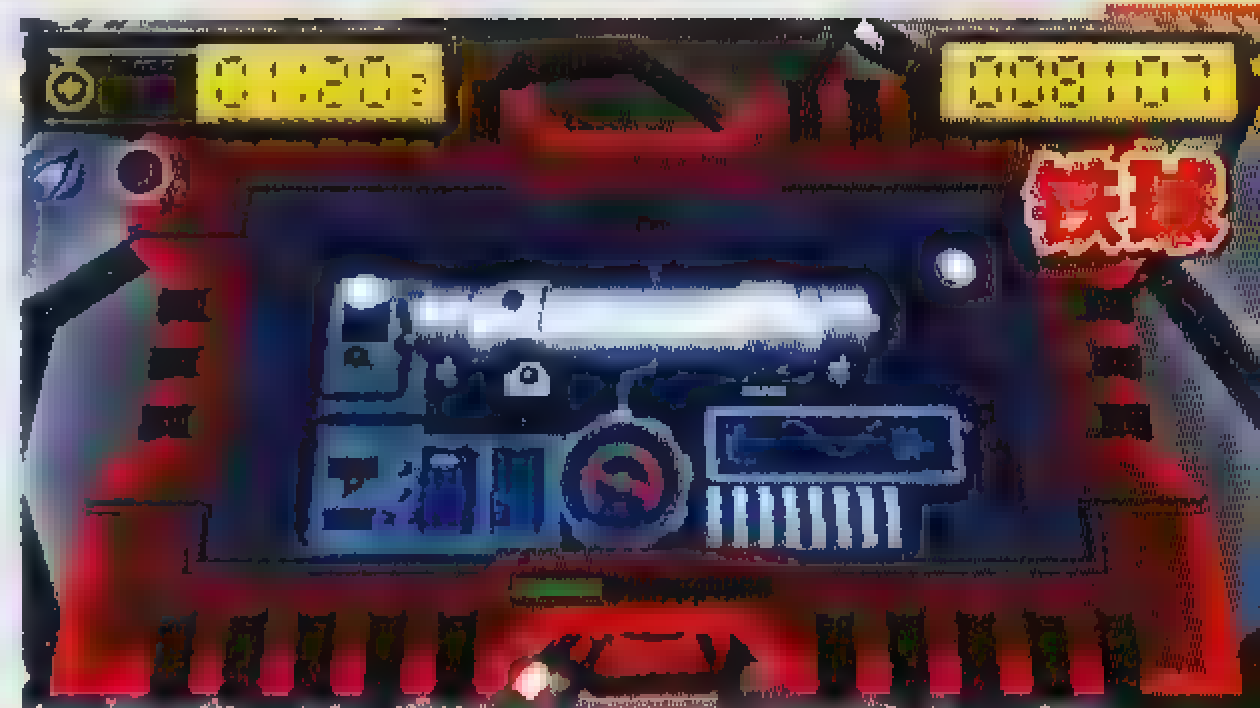
激光反射

↑利用镜子反射从墙壁上发射出来的激光，令其避开障碍物，最终照射到墙壁上的目标。



线路

↑在格子上转动红蓝电线，令同色的线路连接在一起。不同色的线路连接在一起的话便会……"KABOOM!!"



铁球

↑电影《新警察故事》中出现过的铁球炸弹。倾斜炸弹令铁球滚动，最终抵达目标，惯性问题也要考虑哦。

游戏模式计有故事模式、挑战模式、街机模式和特别模式4种。在游戏最主要的故事模式中，会以2位角色为中心的剧情展开，将各任务中复数存在的起爆装置一一拆除。拆除全部起爆装置，即可进入下一任务。挑战者模式可以将在故事模式已通过的任务反复挑战。比赛以尽量短的时间通过，也可以作为时间挑战模式来玩。街机模式是将自选可以难易度的起爆装置连续拆除的游戏模式。特别模式中可以试试挑战拆除相同类型的起爆装置，适于用来挑战自己喜欢的游戏类型。

画面左上的数字表示限制时间，如果在倒数至0前不能依照各关条件完成，炸弹即会爆炸。顺便说明，现在演示画面中的关卡是属于较高难度的。游戏同时也为游戏者准备了较低难度的关卡，以便循序渐进地挑战。画面上的限制时间一目了然，每关都只有几分钟的限制时间。但本作共收录了100关以上的小游戏，可以在有时间的时候任意逐个进行。

令人满头大汗的炸弹拆除游戏!!



GAME 品店



进入4月，几乎所有的游戏都挤在了月头和月底，中间没有一部游戏发售，从而形成了一个软件发售的真空期。这段时间就让我们好好修养一下，可以先体验一些小品级游戏，例如《鲨鱼故事》、《役满DS》，或者用《新天魔界》、《三国志Ⅴ》、《水银》等耗时长的游戏打发下时间，因为马上就有海量新游戏要杀到了。

责编/小侃

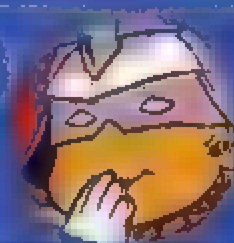
鲨鱼故事

シャーク・テイル

TAITO	2005.03.31
ACT	64M
1人用	12



小保



正版收藏派
必入手喜欢的正版

随着电影《鲨鱼故事》的公映，此电影也迅速被游戏化。在继GC后，GBA上也出现了这部电影的同名游戏。玩家在游戏中将控制着主人公奥斯卡，在海洋深处的海底城市展开冒险。游戏是传统的横版动作过关游戏，故事将以章节逐步展开，在GBA的小画面中能再现影片中熟悉的场景和片段已十分不易。但总体来说，游戏的总体素质还是平平，只推荐给对这部影片特别感兴趣的玩家。

雪人



对热门游戏不感冒

本作是根据同名电影改编而成的一款动作游戏，玩家将控制一条造型可爱的小鱼在海洋世界中展开冒险。游戏的画面风格保持了传统美式动画惯有的特点，虽然略显粗糙，但是配合上节奏明快的音乐，让人感觉比较轻松。游戏中的小鱼动作丰富，攻击时拳脚并用，颇有些中国功夫的味道。不过游戏的整体难度比较低，不容易引起玩家的挑战欲望。

役满DS

役满DS

NINTENDO	2005.03.31
TAB	对应触笔
1-4人用	15



小保



这本来只是一部很普通的麻将游戏，标题名称“役满”表示了人员都到齐，不会再出现“三缺一”的情况了。但是，要知道任天堂是从来不会就出那么一部普通的游戏的。此作中任天堂加入了它们公司的明星——马里奥、路易、碧奇公主等角色，这样一来就很好地为游戏包装了一番，加上游戏中搭载了诸如利用NDS的绘画聊天机能寻找牌友的小卖点，使游戏好玩很多。

隋凌



对于不熟悉日式麻将的玩家来说，这款游戏堪称是本便携的教科书。“麻将入门”模式便于轻松上手，对战中还会有出牌提示，系统非常关照初学的玩家。各种对手也会让人有真正打牌的紧张感。不过，对于中国玩家来说，是不是想在掌机上玩麻将是个未知数……总之，如果是麻将的爱好者，或是以通信对战为主要目的的话，这是一款值得推荐的游戏。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

新天魔界 ~GOCⅣ Another Side~

新天魔界 ~GOCⅣ アナザサイド~

IDEA FACTORY	2005.03.31
SLG	272K以上
1人用	14

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

这个系列的历史比较悠久，本作作为该系列在PSP上的首款游戏。从游戏的整体上看，本作可以说是PS2上《新天魔界Ⅳ》的准完全移植版。游戏的画面比较绚丽，而美形的人物设定也为游戏增色不少。游戏的系统略显复杂，初玩者需要花些时间来熟悉。不过本作的内政方面比较简单，玩家可以把主要精力放在其它方面，这在一定程度上降低了难度。

小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

本作移植自PS2上的《新天魔界·混沌世纪Ⅳ》，但却是将原作的流程完全颠倒过来：一开始只能使用原作中的隐藏势力，爆机一次后才能使用那些普通势力。本作对PS2原作的移植度达到了99%——除了振动机能以外全部完美移植。不过读盘过于频繁而且很卡，听着那种“嘎吱嘎吱”的噪音实在让人心烦。顺带一提，这部游戏的说明书写得很糟糕。

三国志Ⅴ

三国志Ⅴ

KOEI	2005.04.01
SLG	672K以上
1-8人用	15

小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

近段时期，光荣公司所做的复刻作品不断。从GBA的《三国志英杰传》、《三国志孔明传》到PSP的《真·三国无双》，现在又是《三国志Ⅴ》，真可谓是冷饭不断，不知道是否要借此机会掀起一个三国热潮。游戏因为是复刻之作，基本上没有任何大改动，但是因为这是出在PSP上，所以便携性成为了这部游戏相对于复刻前的最大优势所在。

暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

《三国志Ⅴ》在光荣的三国志系列中算是一部中庸之作，没有什么引人注目的亮点但也没什么为人诟病的缺点。这次的PSP版基本上是原作的复刻，好在画面全都是重新制作的，没有辜负PSP的机能。不过PS2上的《三国志X》都快出了，PSP上却复刻了一个出土文物级的《三国志Ⅴ》，联想到前一阵GBA上的作品，只能说光荣是冷饭炒上瘾了……

水银

Mercury

IGNITION	2005.04.06
PUZ	144K以上
1-2人用	15

暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

《水银》在大量复刻的PSP游戏阵容中是独特的，作为一款原创作品，游戏素质很优秀，简单的操作带来无穷的乐趣，挑战每个关卡的高分排行榜绝对有难度。游戏的基本玩法是使用摇杆控制平台的倾斜角度引导水银运动，水银的分割和颜色混合对解开机关有着重要的作用，穿越重重障碍到达终点时的成就感真的很不一般。推荐玩家都尝试一下本作。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

玩法类似《超级猴子球》的一款游戏，玩家在游戏中需要用PSP的摇杆控制一大滴水银，但是PSP摇杆玩这种游戏，手感还是不好。本作的画面很好，尤其是水银的效果。游戏中的各种障碍和机关，要灵活利用各种机关，并需要很精确的操作，如果操作不好，水银在滚动的途中会滴落。这个游戏想过关就有一定难度了，如果想取得好成绩更是难上加难。

黄楠	游戏与动漫可让人在其中学到和感悟到很多世间的道理与真谛，机器也许是无心的，但人是有心的，仔细发现游戏会令你更加快乐。
读者资料	19岁，男，121000，辽宁锦州渤大附中三年一班，兴趣：玩GBA、PS2、看动漫





《役满DS》是一款以《马里奥》中的人物为角色的麻将游戏，PSP的新作《水银》的声光效果都非常出色，给玩家赏心悦目的感觉。

本期注目新作

4月2日－4月17日

平台	游戏
NDS	役满DS
PSP	水银
PSP	BLEACH 魂之热斗
PSP	捉猴P
—	—

役满DS



NDS	任天堂	TAB	对应触笔
	2005.03.31	4800日元	1-4人用

责编/小侃

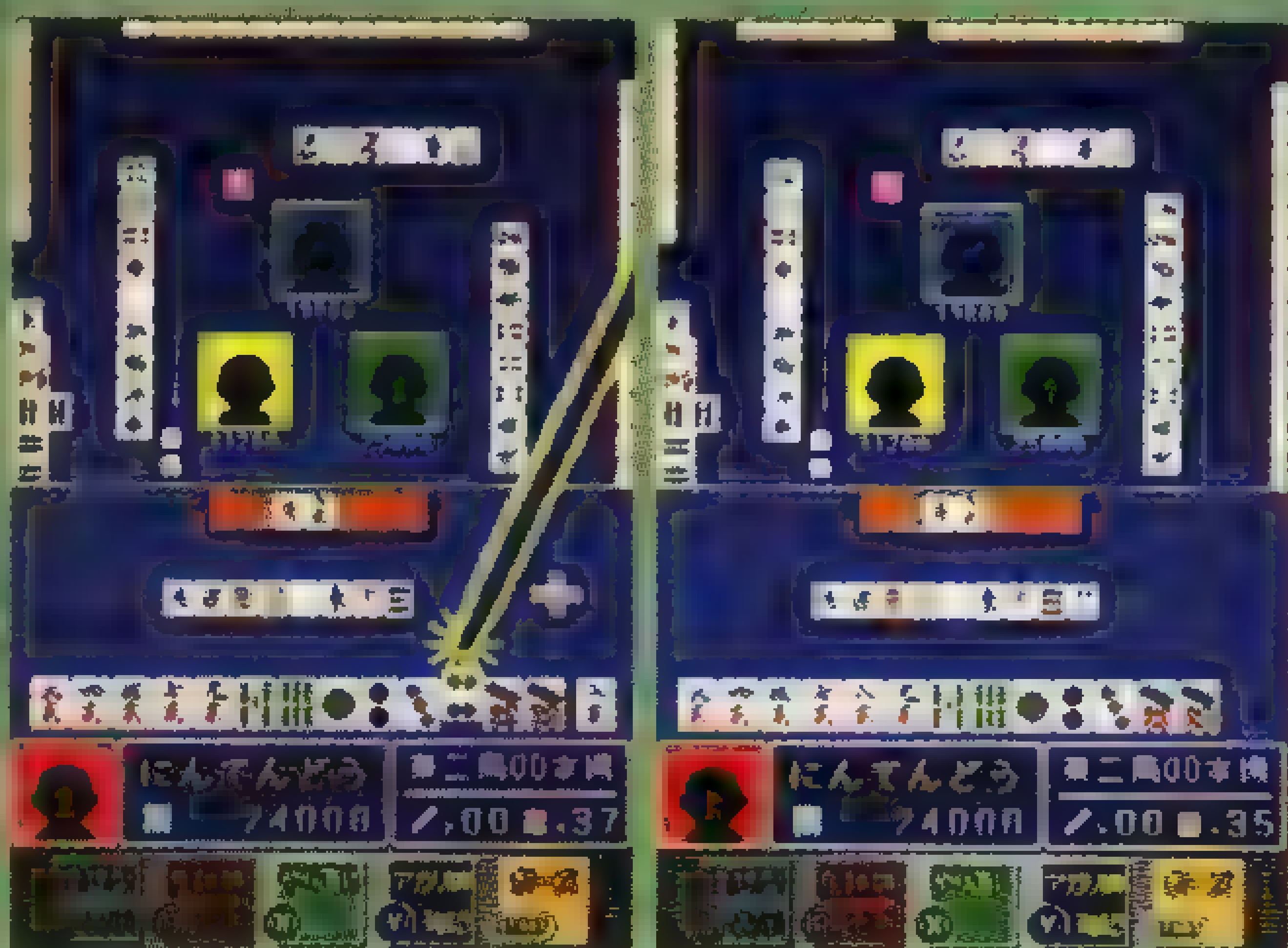
从初级者到上级者 大家都能玩得尽兴的正统麻将！

和家族成员一起享受

●**触笔独有的简便——直觉操作！**

上方画面明确显示出对战对手以及他们的弃牌区域。

在下方画面中用触笔对手牌进行操作！游戏的感觉十分接近真实的麻将。



↑充满真实感的打牌方法！

●**使用有个性的角色和家族成员进行快乐对局。**

在“选项设定”中把“脸谱”选成“ON”的话，马里奥等角色就会出场了！与家族成员和乐融融地进行对局。登场的角色都会拥有各自的打法。



↑和马里奥他们快乐地对战吧！

●**可以根据玩家的玩法设定规则！**

根据地域和牌手的不同，麻将的规则细节会发生变化。打牌之前先商量好规则是牌友们友好相处的秘诀？

高颖	最近总是吃不香、睡不好,找遍了你过去常去的边角栏,但总是不见你的踪影。
读者资料	16岁，男，661600，云南开远第四中学高96班，兴趣：玩游戏、篮球、睡觉、看书


↑可以仔细设定各种规则的细节！

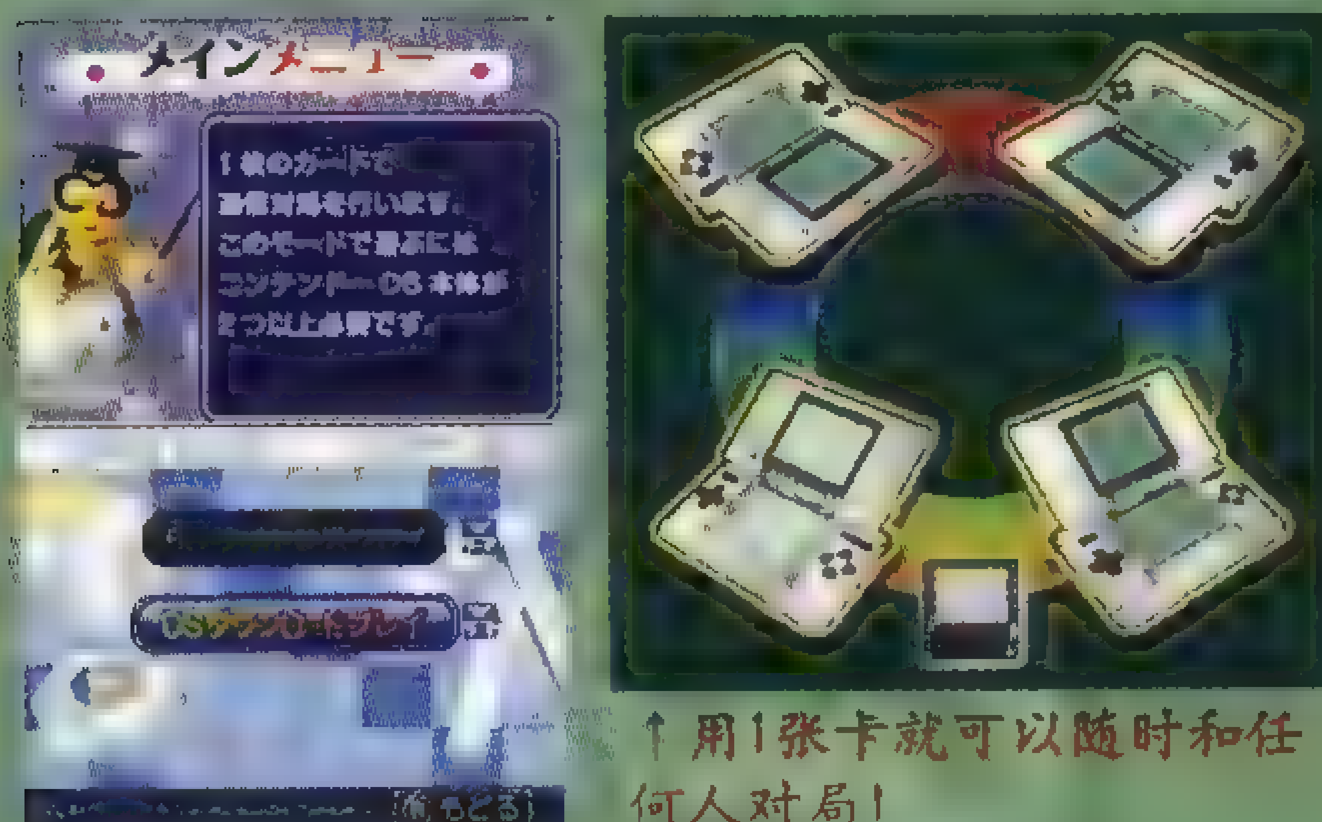


马里奥
→攻防俱佳的万能型。

1部软件可以实现4人对战！

●1张卡可以4个人玩！

朋友们没有《役满DS》也没关系！通过下载，无论在哪里，无论和谁都能马上开局！


↑用1张卡就可以随时和任何人对局！

●寻找对战牌友吧！

绘画聊天探索机能：

对局时如果周围有使用绘画聊天机能的人，画面上就会显示出告知的标志。点触标志，对局就会暂时中断，进入绘画聊天，可以用来寻找新的牌友。





初玩者也能轻松提高技术

●亲切的指导模式“麻将入门”。

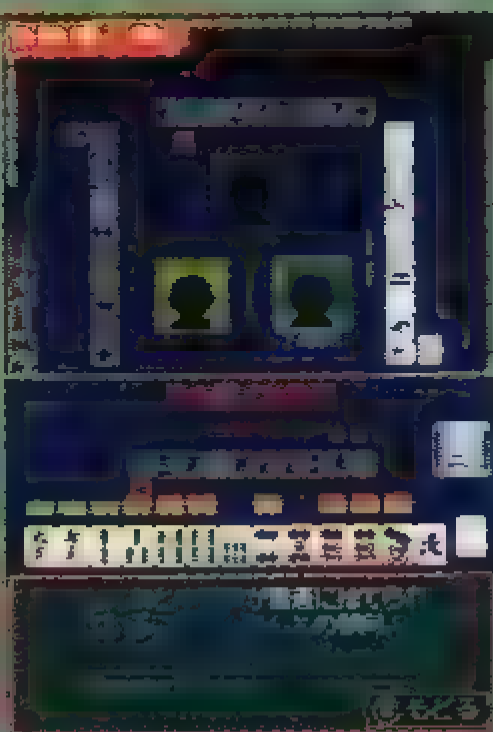
游戏中收录了“入门模式”，“JUGEM”将为小朋友或者初学者从头讲授麻将的玩法。课程分为1-3级，从头学起吧。



↑让“JUGEM”来教你吧！

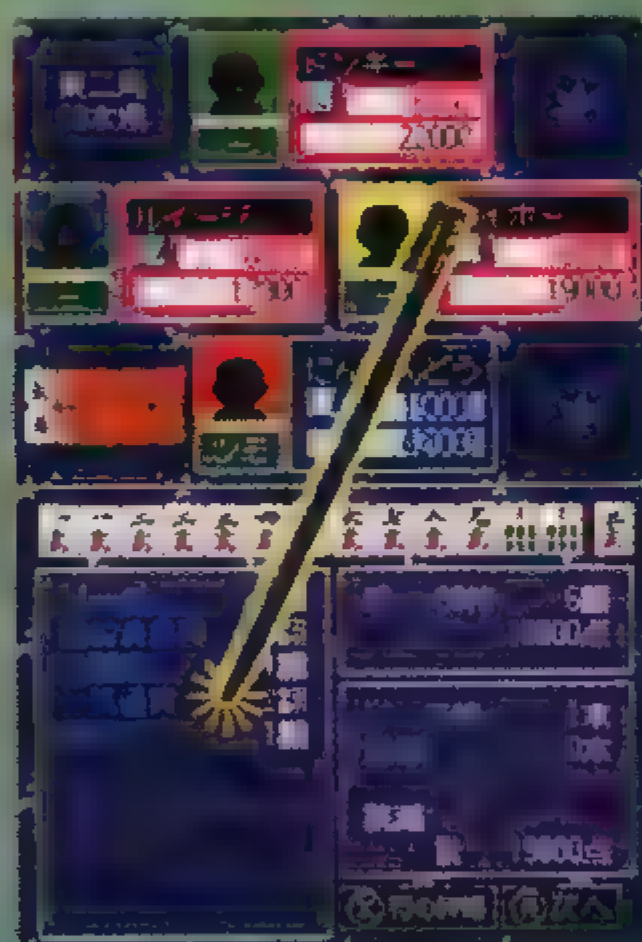
●利用“危险牌预测”不断提高水平吧！

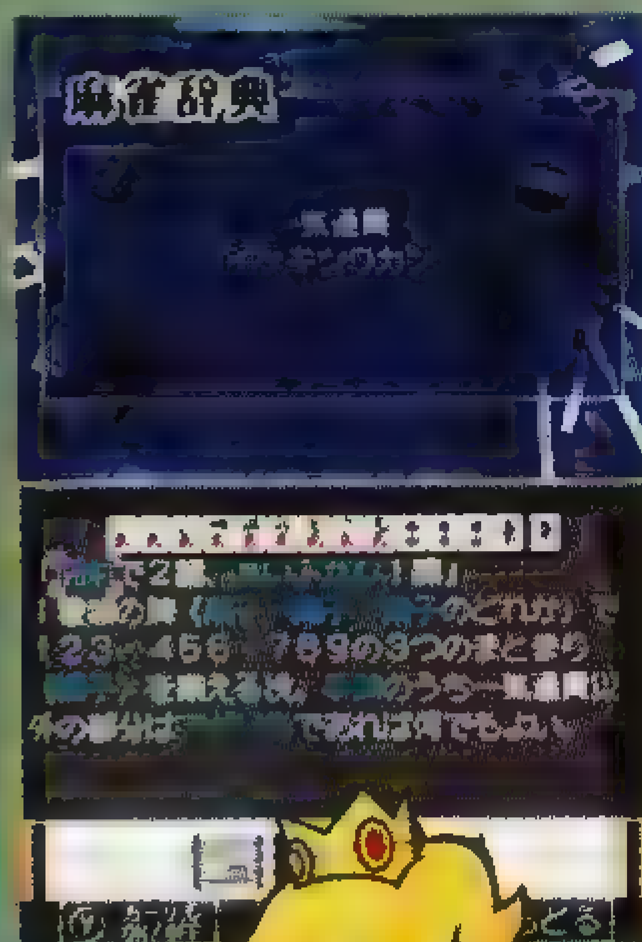
本作中装备了在GBA游戏软件《哪里都能对局 役满ADVANCE》中受到好评的“危险牌预测”机能。将每种牌“点炮”的确率用4段显示槽予以表示。巧妙使用这项机能，让自己成为永不“点炮”的牌手吧！



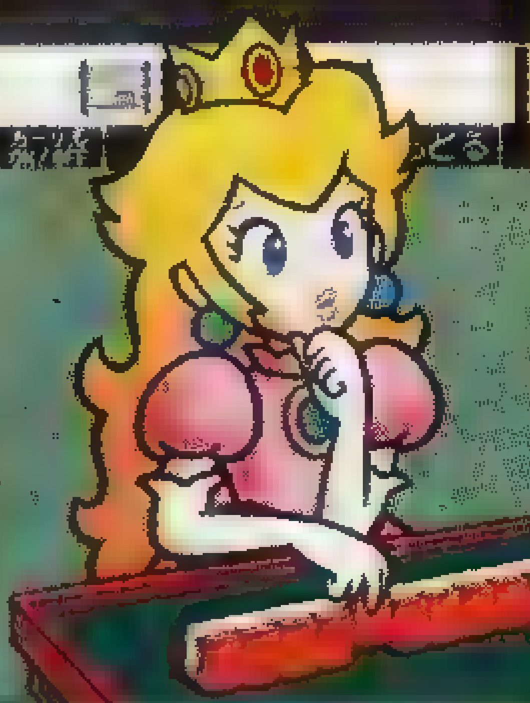
●搭载了非常方便的词典机能！

遇到不熟悉的麻将用语时，就使用麻将字典吧。具备链接机能，点触文字，就能马上知道它的意思。





↑不认识的词就通过点触来查询吧！



碧奇公主
→擅长于不给他人制造机会的稳重打法。



PSP	IGNITION	PUZ	记忆容量144K以上
	2005.04.06	39.99美元	1-2人用

责编/暗凌

《水银》是一款非常有创意的游戏，虽然画面看上去比较简单，游戏方式也很简单，但是却能带来无穷的乐趣。玩家只需要用摇杆引导水银球躲过重重障碍到达目的地，水银球滚动时会发生真实的扭曲、混合等状态，变化非常丰富，还有将水银分割成多种颜色的不同部分来开启机关的解谜等，对玩家的脑力绝对是极大的考验。

系统介绍

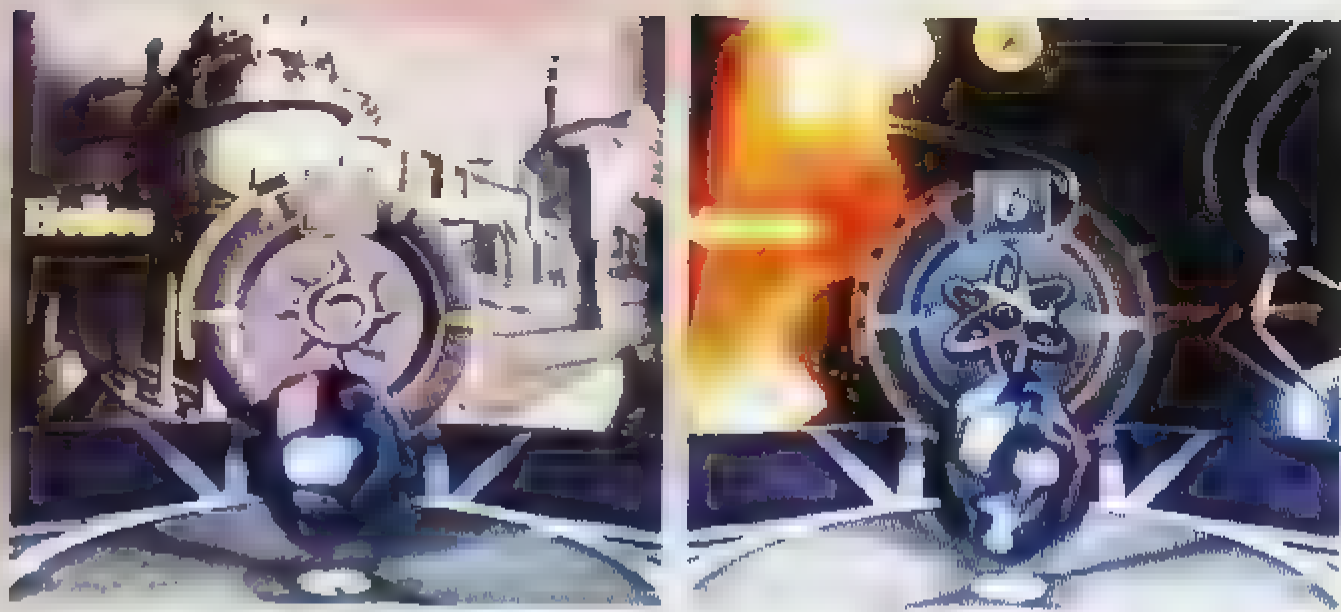
按键操作	
摇杆	控制平台的倾斜角度以引导水银前进
←、→	切换目标水银
↑、↓	更换视点模式
□、○	旋转平台切换视角
△、×	升降平台切换视角
L、R	画面缩放
START	暂停，调出菜单
SELECT	显示帮助信息



视点模式有两种，选择上图所示图标时，当水银球分割后画面自动缩小以兼顾全部分割后的水银，选择下图图标时，水银球分割后能追踪其中一个小水银球把画面放到相当大，并使用←和→键切换目标水银。

游戏中共有Neon、Quartz、Aqua、





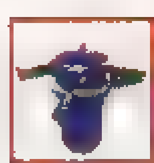
Xero、Helios、Nano六大世界各包含12关，组成难度递增的72级关卡，进入游戏后首先可以选择的是作为入门指导练习的Neon，玩家可以在这里熟悉各种操作和机关，12关全部通过后其它的世界依次开启。



每个世界的关卡选择界面中最下层的三个关卡是已经开启的，完成后顺序开启上层的关卡，未开启关卡以红色的叉表示。界面中看到的三种图标分别代表各种过关要求：绿色的时钟标志要求在最短时间内将最少量水银送到终点；白色的百分号标志代表过关时剩余水银越多得分越高，而损失水银数量超过规定限度时则失败；黄色的灯泡标志代表需要解开机关。每个关卡都有一个高分榜，当存档后就可以刷新排行，玩家的得分与时间、剩余水银量以及解开机关数有关，不同关卡还有额外加分。下面来看看游戏中可能遇到的一部分机关：

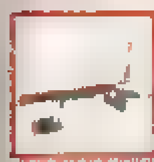
灯：一般作为终点标志，有时也与压力开关或颜色开关相连。

浮台：往返于两个不相连的部分间，通过时要特别小心。

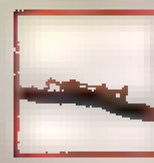

染色器：水银通过时颜色会改变为与染色器相同的颜色。


过滤门：只允许与门相同颜色的水银通过，一般与染色器成对出现。


压力开关：必须让一定量的水银停止在其上才能开启的开关。

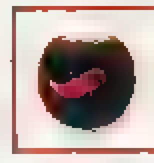

斜桥：让少量水银落到下面的小盘上后斜桥才会下降。


颜色开关：与开关相同颜色的水银碰到开关时开启。

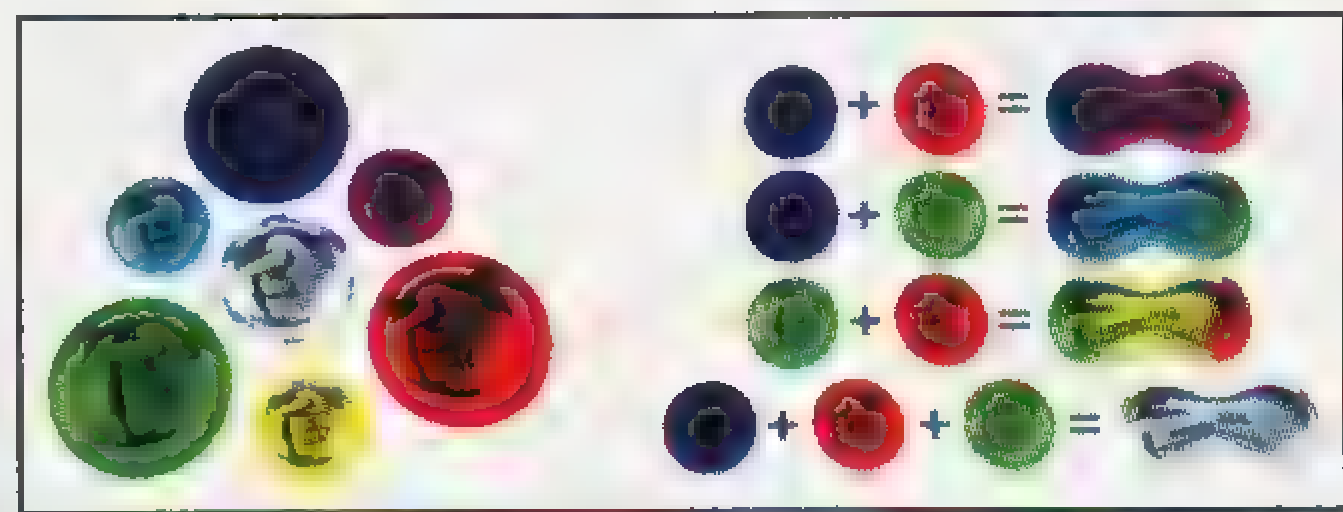

门：通过特定的颜色开关开启或间隔一定时间开启。


尖角：用于分割水银，小心调整倾斜角度来控制分割部分的大小。


传送器：一般成对出现，把水银传送到特定地点。

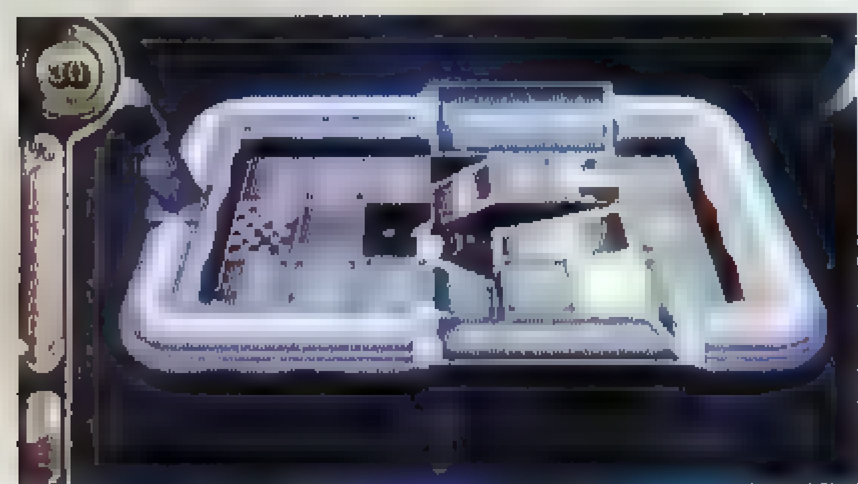

噬体：很喜欢吞噬水银，一旦被吞噬后就造成水银损失。

水银通过染色器时会改变颜色，而不同颜色的水银混合后又会形成新的颜色，常见的几种混色为：蓝色+红色=紫红，蓝色+绿色=青色，绿色+红色=黄色，蓝色+绿色+红色=银色。



Neon部分关卡解析

Level1：最简单的一关，从画面下方通过时不会损失水银，到达左方的灯下面就可以完成本关。



Level2：要小心通过两级浮台到达终点，注意切换视角。



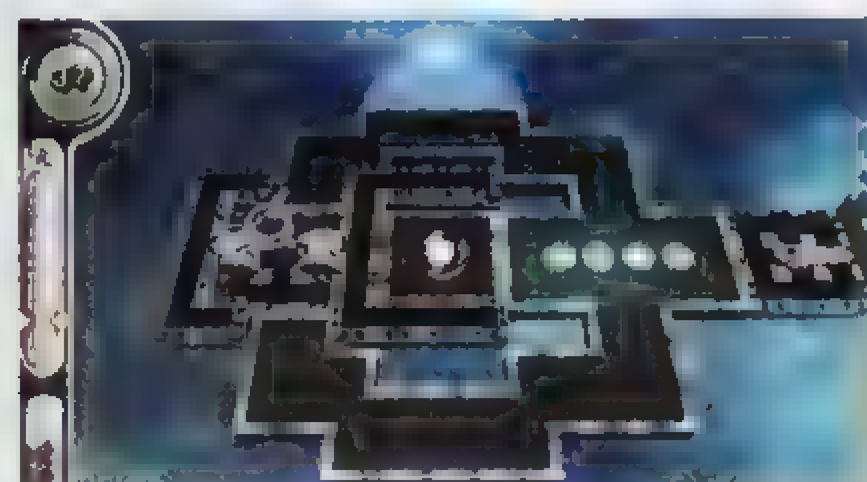
Level3：外圈的是移动着的，通过染色器后迅速进入过滤门。



Level5：在平台边缘前倾一下，让落下的部分水银使斜桥下降，也需要注意压力开关的限制。



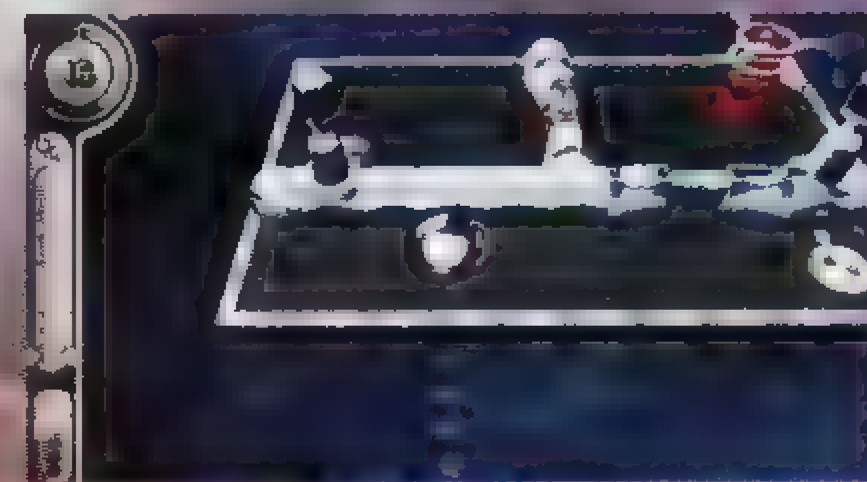
Level6：通过左方的染色器，然后到达右方的压力开关来完成本关卡，途中利用斜向移动来节约时间。



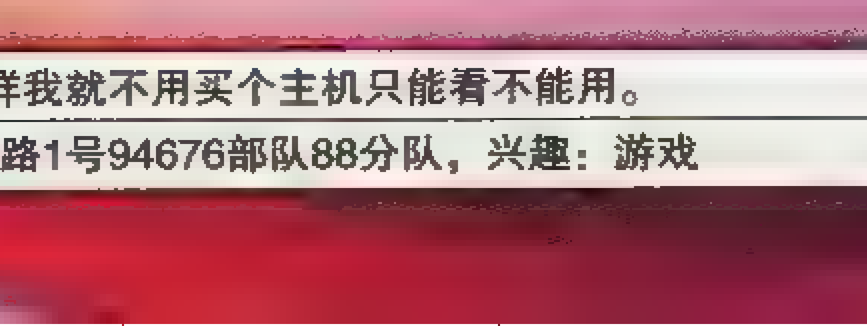
Level7：让红绿两个水银球混合后就可开启黄色开关过关。



Level8：开启银色开关后通过门，染色后通过红色过滤门，到达红色开关时过关。



Level9：利用尖角分割水银，染色后的两部分混合后才能开启本区域开关并通过过滤门，三个区域的通过方法相同，要想得到高分就必须缩短过关时间。





Level11：比较复杂的一关，首先分割水银分别染色，依次开启红色和绿色开关才能让两部分混合，然后通过黄色过滤门到达终点的压力开关。



Level12：BOSS关，让水银向右移动到传送器下方，这个过程中会打开门让外面的噬体进来，努力做到不损失一点水银，然后顺时针转圈通过两道门到达最外圈，这里是利用传送器还是转第三圈就由玩家自己把握了，终点位于画面右下角，要避开噬体才能保证有足够多的水银来开启压力开关。



BLEACH 魂之热斗

责编/天意



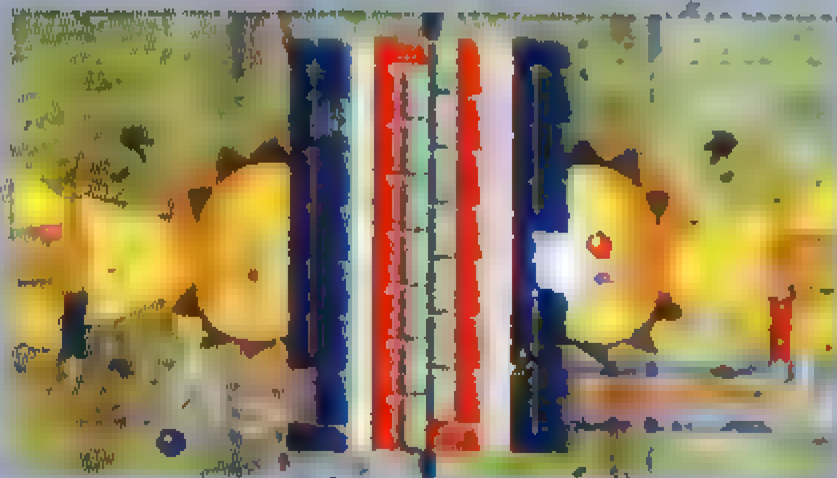
SCE	FTG	记忆容量512K
2005.03.17	5040日元	1~2人用



系统介绍

STORY	故事模式。
VS CPU	和CPU对战。
SOUL VERSUS	联机对战。
SURVIVAL	用有限的体力挑战最多的人数。
TIME ATTACK	用最短的时间击败对手。
APPENDIX	收集模式

在APPENDIX模式中，用各种模式中获得的点数，在CARD里购买卡片，不但可以看这些已经入手的卡片，而且会根据卡片入手的数量来开启一些隐藏要素。特别是在卡片全入手后会增加一个弹珠的游戏，并且可以用一台PSP进行双人对战，和朋友一起玩的话，一定乐趣无穷。



战斗系统介绍

移动：利用方向键和摇杆可以控制角色移动，和普通的3D格斗游戏一样，有前后移动和侧移动，灵活的运用侧移动可以闪开对手的攻击并且可以趁机攻击对手。

跳跃：按△键可以让角色跳跃，一些特定的角色在跳跃中再按△键可以在空中前冲。



攻击：攻击基本上分为通常技与必杀技。和一般3D格斗游戏一样，通过与方向键或摇杆进行组合，可以变化出多种的攻击方式。



通常技(×键)：通常技的特征是攻击力较低，但比必杀技出招迅速，也不容易被闪开。

必杀技(○键)：必杀技的特征是攻击力较高，但出招速度比通常技慢，也比较容易被闪开。另外，必杀技还能对防御状态下的对手造成少量伤害。



投技：接近对手后按住←之后按○键，投掷对手并对其造成伤害。当对手攻击时，无法对其进行投掷。



防御：不按攻击键时按←在空中也可以进行防御，但投技之类是不能防御的。另外，当碰到对手的灵压解放时，防御会被解除。

反击：在对手作出攻击动作的途中击中对手，会对其造成很大伤害。

受身：倒地前一瞬间或者浮在空中时按○/×/△/□键成功受身后可以立刻进行下一个行动，但是，被有些攻击击中后是无法受身的。

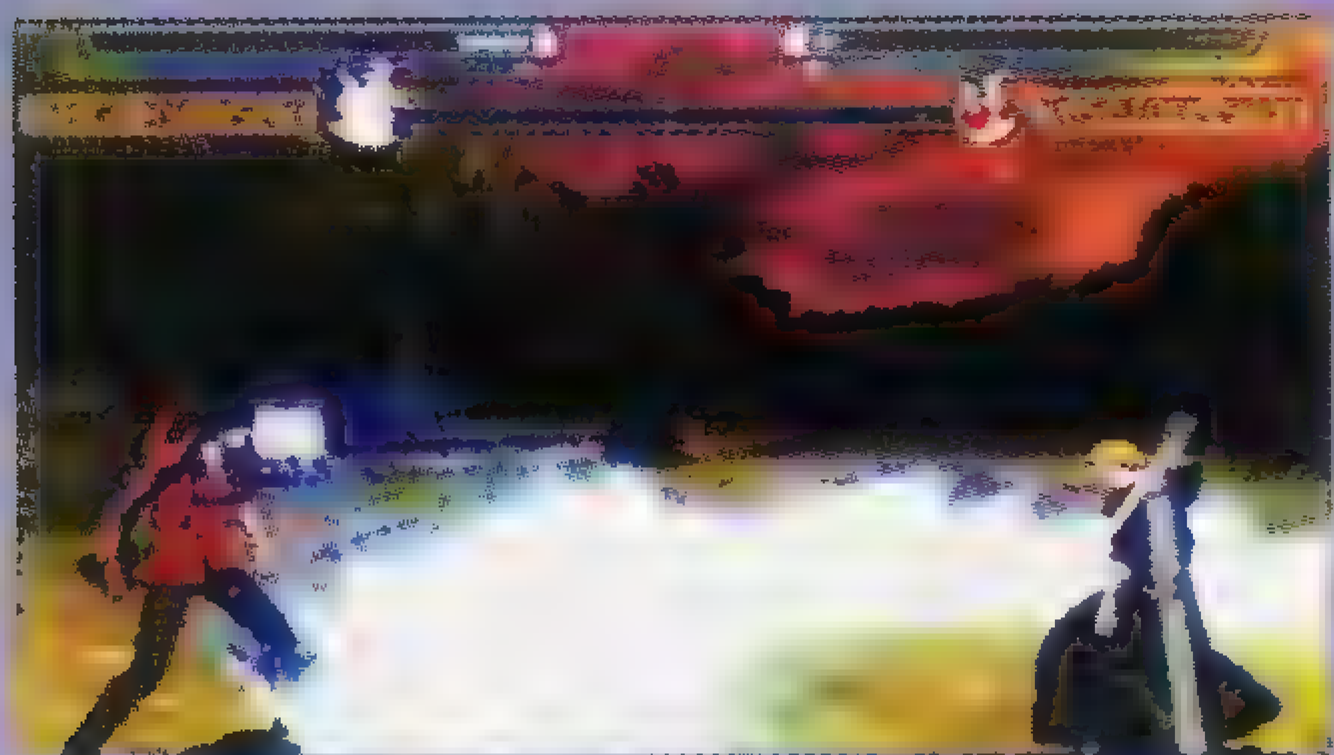
倒地：被拥有击倒效果的攻击击中后，如果不使用受身就会倒地而暂时无法行动。

灵压槽：灵压槽表示对战者的灵压之差，灵压量高时战斗会变得更有利。对战中的两个人会共用一条灵压槽。自己的灵压上升时，对手的灵压就会下降。当攻击击中对手后自己的灵压槽会上升，当灵压量偏向一方时，灵压高的一方攻击力会增加，灵压解放的范围也会变大。当达到100%后，灵压槽会闪烁，这段时间内人物会发动自己的特殊能力，例如像一护的通常技可以给防御中的对手伤害。



周祖彬	我对朋友说："如果我有钱，我会买很多PSP，手上拿一台，脚下踩一台，嘴上叼一台，头上顶一台。
读者资料	20岁，男，430062，湖北省武汉市武昌区临江大道387号武汉交通职业学院0413106信箱，兴趣：玩游戏

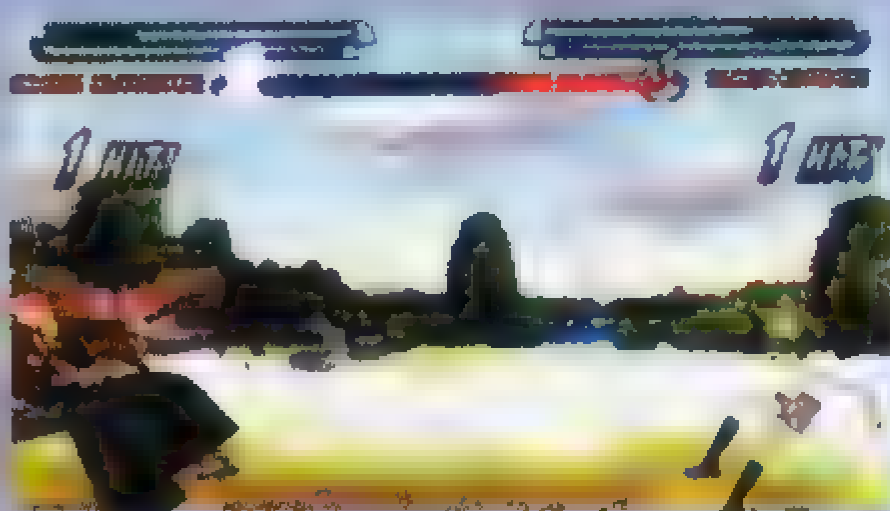
灵压解放：按□键发动灵压，之后连打□键就能将其解放。对手接触到被解放的灵压时，自己的灵压槽就会上升，同时对手会失去平衡而解除防御。当灵压量多时，灵压解放的扩大范围也会变宽。



必杀技、灵压解放与防御之间的关系：游戏中的战斗以必杀技、灵压解放和防御为基本，并具有强弱关系。利用这些强弱关系可以使战斗变得更有利。必杀技可以打消灵压解放，灵压解放发动后会解除灵压区内对手的防御。

灵压解放打消：用必杀技击中被解放的灵压就可以将其打消。若用飞行道具和投技以外的技巧进行打消，被打消的一方身体会失去平衡。

灵压解放的抵消：双方的灵压解放碰到一起时就会抵消，此时灵压槽会向中间位置移动，不过这种情况出现的几率应该不多。



灵压奥义：按□键发动，在灵压发动状态时按下×或○键，就能使出灵压奥义。但是，一旦进行了灵压解放就不能再使用灵压奥义，每个人有两种灵压奥义，分别用×或○键放出。



↓黑崎一护发动灵压奥义“斩魄刀冲击波”。

↑在发动灵压奥义前必须先发动灵压。

觉悟状态：当体力只剩下一槽，且继续减少时，体力槽就会开始闪烁红色的光芒。这时在灵压起动状态下按△键，就会进入觉悟状态，在觉悟状态中有以下效果：灵压解放的范围始终保持在最大；灵压槽会自动增加；灵压槽增加量上升。这个状态的缺点是直到对战结束都不能再进行防御，但如果使用得当，可以一口气扭转局势。

连续技：将通常技和必杀技以特定顺序进行组合，就可以形成连续技。连续技的组合方法每个角色都不一样。

收集卡片开启隐藏要素

利用在战斗中获得的点数，可以在APPENDIX中购买卡片。每购买到一定数量的卡片，便可以解开隐藏要素的锁。



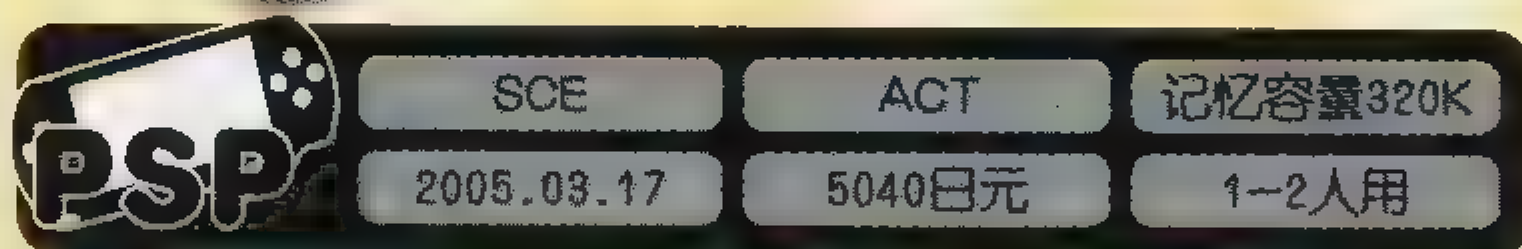
隐藏要素一览表

卡片数量	开启要素
10枚	追加模式“SOUND”
10枚	追加模式“GALLERY”
20枚	CHARACTER VOICE中追加朽木露琪亚
20枚	GALLERY中追加黑崎一护
30枚	CHARACTER VOICE中追加茶渡泰虎
30枚	MOVIE中追加片头动画
40枚	CHARACTER VOICE中追加井上织姬
40枚	GALLERY中追加朽木露琪亚
50枚	可以使用隐藏角色阿散井恋次
50枚	CHARACTER VOICE中追加石田雨龙
60枚	CHARACTER VOICE中追加阿散井恋次
60枚	GALLERY中追加茶渡泰虎
70枚	可以在STORY模式中使用阿散井恋次
70枚	SYSTEM VOICE中追加黑崎一护
80枚	SYSTEM VOICE中追加朽木露琪亚
80枚	GALLERY中追加井上织姬
90枚	SYSTEM VOICE中追加茶渡泰虎
100枚	出现迷你游戏《打砖块》
100枚	SYSTEM VOICE中追加井上织姬
100枚	GALLERY中追加石田雨龙
110枚	SYSTEM VOICE中追加石田雨龙
110枚	MOVIE中追加影片“RADIKON”
120枚	SYSTEM VOICE中追加阿散井恋次
120枚	GALLERY中追加阿散井恋次
130枚	SYSTEM VOICE中追加阿空
130枚	GALLERY中追加各位配角
134枚	《打砖块》可以2P对战
134枚	SYSTEM VOICE中追加朽木白哉

李岩	游戏伴随着我们走过了风风雨雨，在其中让我们欢乐、悲伤，它带给我们太多，在寂寞的时候，游戏是一个忠实的伙伴。
读者资料	18岁，男，730000，甘肃省兰州市城关区定西南路202号，兴趣：打电动、看电影、打篮球

サルゲッチュP!

捉猴P!



操作介绍	
方向键	选择选项、转换视角。
摇杆	控制主角移动。
△键	使用已经装备的道具、取消。
○键	使用已经装备的道具、确定。
□键	使用已经装备的道具、取消。
×键	跳跃、确定。
L键	轻按可以调到面朝前方的视角。 按住为使用望远镜环视4周。
R键	按住为趴下,轻按为切换弹弓子弹类型。
SELECT	进入物品选择画面。
START	进入菜单。

道具介绍

光剑：在寻捉猴的过程中，会有不少敌人来干扰你，要用光剑把他们清除掉。按住使用光剑的键，再转动摇杆就可以在原地使出回旋攻击。



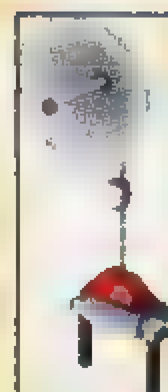
捕捉网：捉猴用的工具,趴下的时候也可以使用,而且趴下使用时横向范围比较大。



水下捕捉器：跳到水中后,会自动装备水中捕捉器,按△、○、□键会放出在水中捉猴的网。这里顺便再提一下水中的操作，按住×键可以加快游泳的速度，L键为上浮，R键为潜水，头露出水面后,按×键就是跳跃了。



雷达：根据雷达上的光圈和声音，可以确定附近猴子的位置。并且在左下角的L闪光时，按L键可以得到附近猴子的相关信息，连具体位置都可以看到，十分方便。



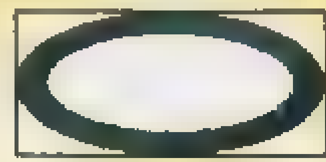


弹弓：另一种攻击敌人的道具，按住使用弹弓的键后，可以用摇杆来控制射击方向，但是不能向上射击。如果按住L键，再按住使用弹弓的键，就可以随意瞄准了。弹弓的子弹一共有三种，第一种是普通的攻击力很底，但是没有数量限制；第二种是打到东西后就爆炸的，攻击力很高，但是有数量限制；第三种是带有追踪效果的,并且一次可以打出三颗,这种子弹同样也是有数量限制的。不过在打倒敌人后会得到恢复数量的道具。





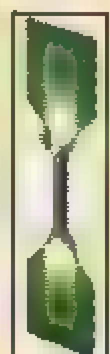
冲刺圈：装备这个道具后,连打按键就可以使它转起来,主角的移动速度会大幅度提升,同时也可以利用它打倒敌人。





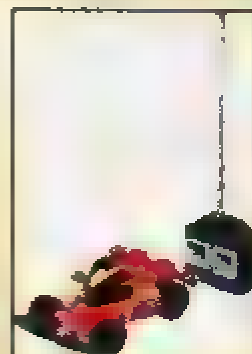
中途跳跃可以使旋转停止。

竹蜻蜓：装备这个道具后,连打按键就可以飞起来,继续连打的话不会飞得更高,但会在空中飘一段时间,飞起来后可用摇杆控制方向。这个道具可以在空中直接使用。





遥控赛车：通过无线操纵的玩具赛车,利用它可以去一些主角去不了的地方。装备这个道具后,按一下赛车就会在脚下出现,再按一下的话会把赛车回收。





封玮	在学校PG是我最好的伙伴，在家里PG是我最好的朋友，有了PG生活不再空虚。
读者资料	18岁，男，310008，浙江省杭州市上城区望江门金狮苑10幢6单元403室，兴趣：动漫、游戏

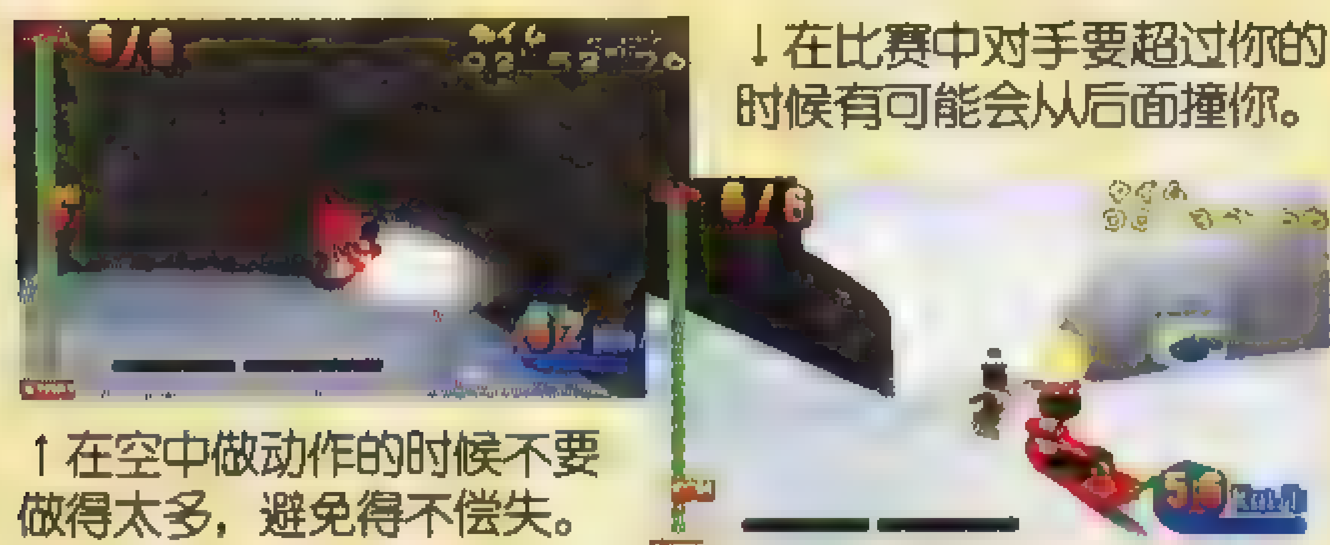
迷你游戏介绍

通过收集游戏中的大金币，可以开启迷你游戏，不同的迷你游戏需要不同数量的金币来开启。迷你游戏不但可以单人玩还可以通信对战。

滑雪竞赛

在得到10个金币后就可以开启，踩着滑雪板通过赛道，而且还可以在比赛中做特殊动作。选好赛道和人物后就可以开始了。

操作介绍	
方向键/摇杆	方向、调整平衡、按"下"是减速。
△键	按住为下蹲，松开后可以跳跃。
○键	跳跃中做特殊动作1。
□键	跳跃中做特殊动作2。
×键	同△键的操作。


↓在比赛中对手要超过你的时候有可能会从后面撞你。
↑在空中做动作的时候不要做得太多，避免得不偿失。

幻影拳击

用20个金币开启。使用在游戏主流程中捉到的特定猴子来进行拳击比赛。比赛中要把对手的体力减到0，没有体力就会倒地，倒地3次的选手被判T.K.O而输掉比赛。胜利后进入下一场对战。

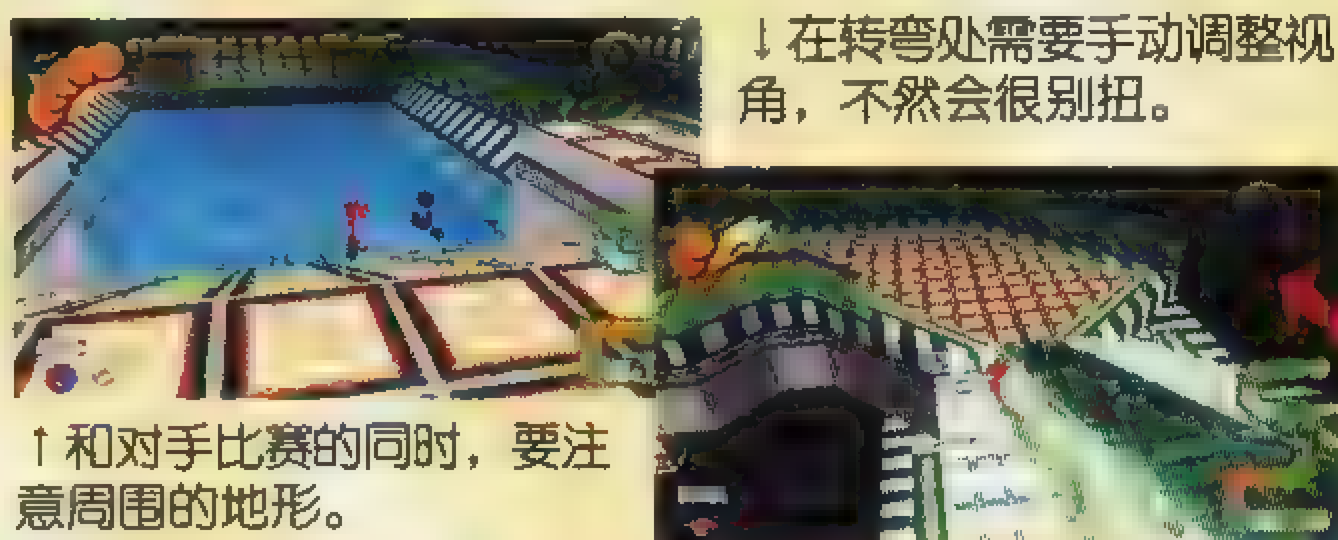
操作介绍	
方向键/摇杆	控制选手移动，按和对手面向相同的键为防御。
△键	勾拳、对手倒地中为挑衅、对手昏迷中为必杀拳。
○键	闪避、对手倒地中为挑衅、对手昏迷中为必杀拳。
□键	轻点按键为刺拳，当面向对手时按为直拳。
×键	上勾拳、对手昏迷时为必杀拳。


↓击倒对手3次后，获得全局的胜利。
↑既要攻击对手，也要尽量避开攻击，以免被牵制。

必杀拳：当对手昏迷时，画面中央会显示出现力量槽。连打出拳键将力量槽推到对手一边，就可以使出必杀拳了。当自己昏迷时，同样连打出拳键将力量槽推回去，就可以解除昏迷状态。

广树ATTACK

与好友广树对战，这个游戏可以两人对战，1P使用主角，2P使用广树，和关卡中一样，路上会有各种障碍，先到终点的就赢了，操作方法和在关卡中的一样，想取得好成绩就要看操作水平了，大家好好练习吧。


↓在转弯处需要手动调整视角，不然会很别扭。
↑和对手比赛的同时，要注意周围的地形。

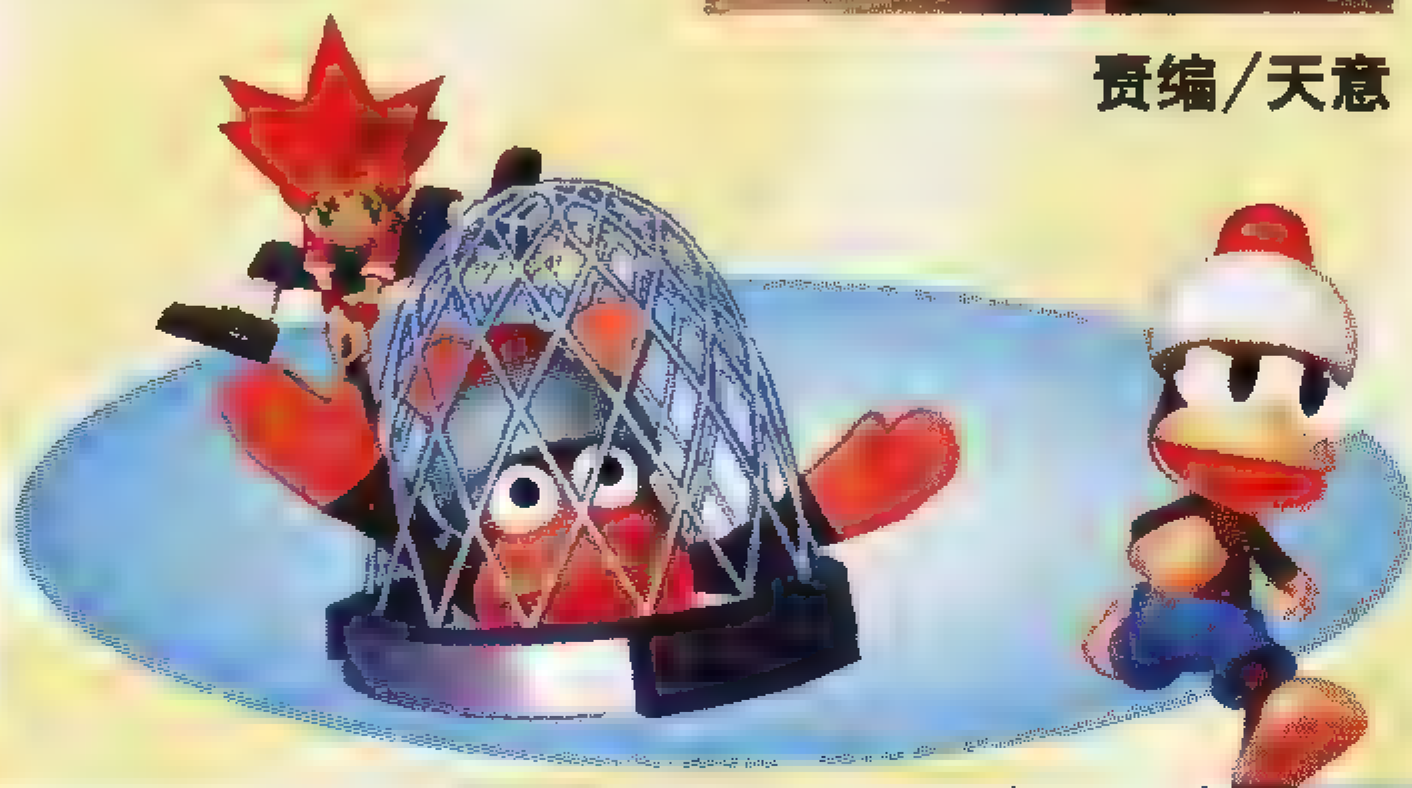
猴子乒乓球

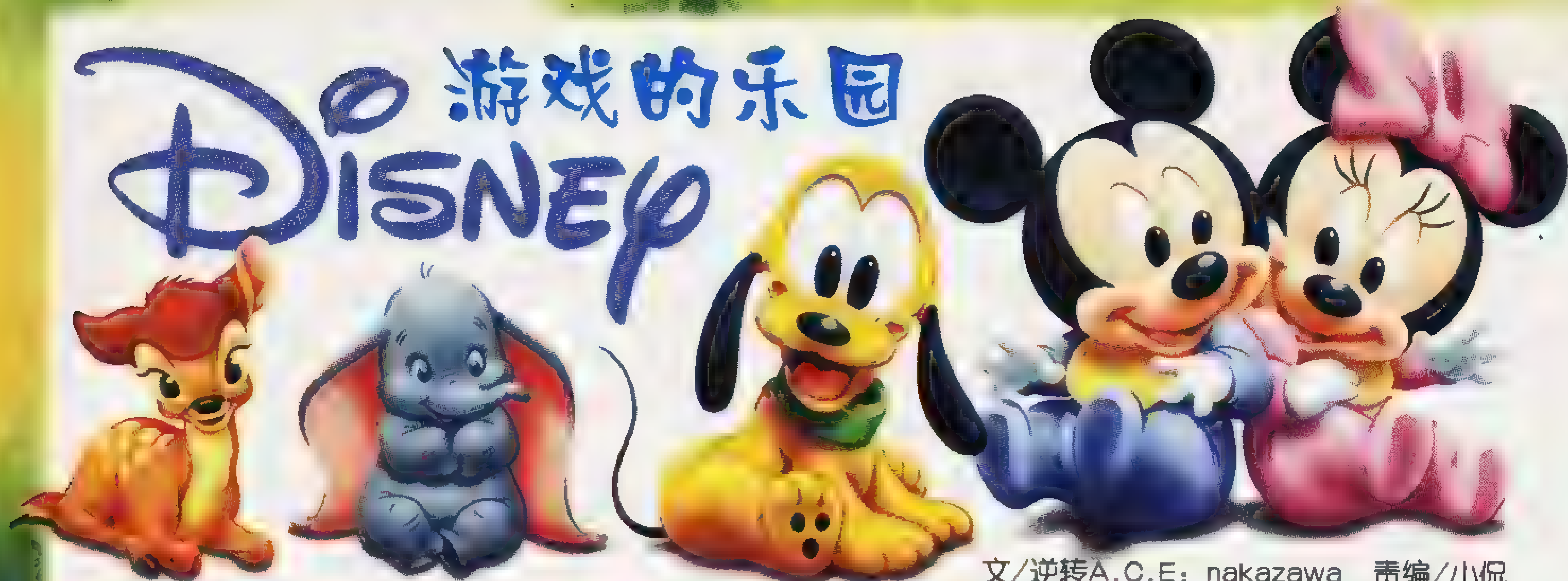
使用在游戏主流程中捉到的特定猴子来比赛，比赛时先拿下10分的一方就获得一局的胜利，先拿下两局的就获得全盘的胜利。比赛中，每次吊球成功都会增加一格干劲槽，蓄满三格干劲槽就能得到一颗星，当有了星的时候，按△键或□键就能用出必杀扣球。

操作介绍	
方向键/摇杆	横向移动
△键	挡球，(拥有星的时候)必杀抽球。
○键	挡球，吊球。
×键	挡球，吊球。
□键	挡球，(拥有星的时候)必杀抽球。


↓比赛是三局两胜制，胜利的一方得到观众的喝彩。
↑在游戏中，有发球权在谁手中的提示。

责编/天意





文/逆转A.C.E：nakazawa　责编/小侃

——迪斯尼系列游戏大盘点

相信对于大多数的玩家，倘若谈起动画，留给大家印象最深的莫过于迪斯尼公司的系列作品吧，当时热播的米老鼠和唐老鸭等动画作品，几乎影响了整整的一代人。此后，迪斯尼明星们逐个地进入大家的视野并受到追捧，其热潮跟随着一部又一部的作品一直持续至今。作为全球动画领域的至尊，迪斯尼旗下的各经典作品自然也都按照游戏界的惯例被搬到了各游戏平台上，若以种类和数量计，还当属GBA掌机上迪斯尼题材作品的游戏阵容最为庞大，而这也正是我们这次将要为大家详细介绍和分析的。

GBA上根据迪斯尼系列题材所改编的包含了十部左右动画作品的40款左右的游戏，这是除了任天堂本家作品之外GBA上的最大派系，并且近期也在继续推出新作，但其却是一直被大家所忽视的一族。当然，游戏的素质是一方面的原因，更多的还是因为这些带有较为浓厚欧美风格的游戏不大符合亚洲玩家们的胃口。尽管这40余款游戏多为欧美风格的动作类居多，但其中也不乏一些素质上乘的精品，那么下面就请随我们一同进入这个缤纷的迪斯尼游戏乐园吧。

一、招牌经典类

说起迪斯尼的招牌动画作品，还当数《米老鼠与唐老鸭》、《狮子王》、《阿拉丁》、丛林系列以及《小飞侠》这几大经典动画片和热门电影作为标志性的代表作，他们几乎代表了整个迪斯尼文化的精髓。

●米老鼠与唐老鸭

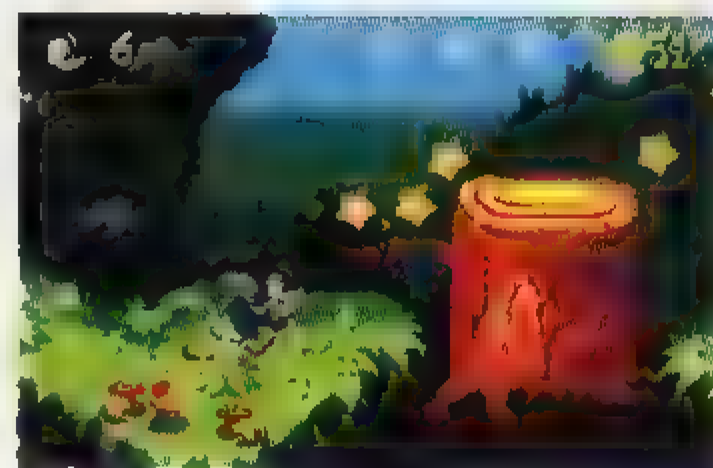
对于大多数玩家来说，听到“米老鼠与唐老鸭”这个名词总能依稀回想起那个快乐的童年以及米奇、唐纳德、米妮、高飞等这些耳熟能详的动画明星们。而以这部动画为题材的GBA游戏内容基本上也都是围绕着几位关键角色所展开的。

唐纳德ADVANCE

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2002.03.10



米老鼠与唐老鸭系列在GBA上的首款游戏是以唐老鸭为主角出现的，是款简单的横版动作游戏。因为黛丝被人绑架，深爱着她的唐老鸭当然要勇敢地出动了，为了救回心爱的人，不畏艰难地去进行一系列的冒险。游戏开头的那一小段CG倒是做得不错，挺让人意外的，不过就这游戏本身来说却并没有什么值得称道的地方，都是刻意去模仿和追求任天堂系列的传统动作游戏如大金刚之类的感觉，关卡场景设计一般，画面美工也并不算好，动作种类虽然很多，但操作起来相当别扭，确实是让人遗憾的一款作品。



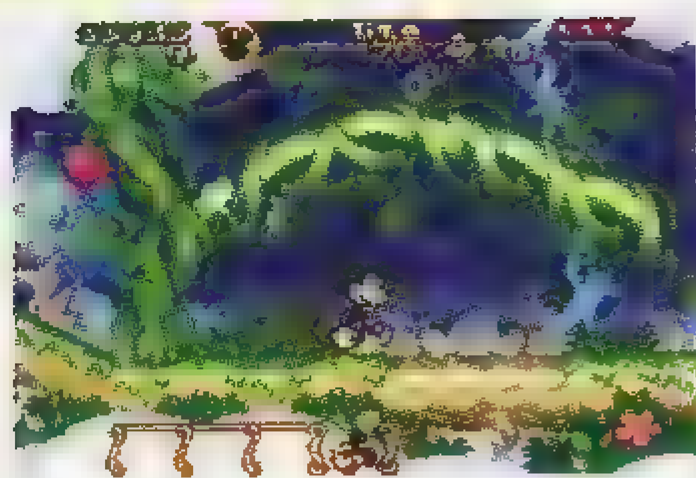
魔法冒险 米奇和米妮

厂商:Capcom	类型:ACT	发售:2002.08.10



本作是米老鼠首次在GBA上的登场，是款气氛很轻松的横版动作游戏，玩家能从米奇和米妮中选择一位来进行冒险，关卡的设计倒还算丰富，攻击手段则是要借助于道具来进行或者用马里奥的踩踏方式，其实说起来任何厂商做这类的卡通动作游戏都会免不了借鉴老任的一些长处。游戏的难度一般，流畅性很好，特别是米奇惊人的弹跳力，也许这是老鼠的特性吧。另外

吴礼先	拥有心仪的掌机，是幸福的事，希望热爱游戏的玩家们都能享受到这种幸福的感觉。
读者资料	21岁，男，510275，广东中山大学东北区356E幢007室，兴趣：看电影



游戏还有Mini-Game模式，共有4组搭档的游戏供选择。相比于主关卡的模式，这些小游戏的耐玩度反而更高，而且也支持联机。

魔法冒险2 米奇和米妮

厂商:Capcom	类型:ACT	发售:2003.07.15



相比于前作，这次的续作在画面上进步很大，而且也可以明显地看出Capcom力图让游戏摆脱之前借鉴任氏作品的影子。就基本的设定上来讲依然是围绕米奇和米妮的冒险旅途，为了打倒邪恶的彼得男爵，不让整个世界陷入他贪婪欲望的控制中。在关卡的设计上显得更加丰富，特别是细节上的调整比较多，另外敌人的数量和种类也明显增多，但在操作方面却感觉比前作笨拙，游戏难度略有增大。此外本作依然可以联机进行二人的同时冒险，其实倒是挺适合情侣们一起来享受，特别是游戏中有些地方二人搭配的话还会有意想不到的收获，不过遗憾的是取消了前作中表现不错的Mini-Game模式。



魔法冒险3 米奇和唐纳德

厂商:Capcom	类型:ACT	发售:2003.11.18



在系列第二作仅仅发售4个月后，第三作也火速地接踵而至移植上来了，Capcom毕竟是大厂商，每一作的改动都能让人看到明显的进步，本作可以说是能完全感受到系列逐渐形成的风格了。游戏画面也做得更加出色，接近动画水准，敌人的数量种类又上一个档次，就算是开头几关有时也会让人觉得很棘手，世界观的设定也更为宽广，另外在前作曾一度消失的小游戏模式再度回归。相信从本作的题目大家也应该注意到了米奇的搭档不再是他心爱的米妮，而换成了老友唐纳德，倘若用其进行闯关感受一下的话就能很明显地发现本作确实强于我们之前介绍的那款《唐纳德A》，其实就算把本作放在整个GBA的动作游戏当中，也已算是质量上乘之作了。

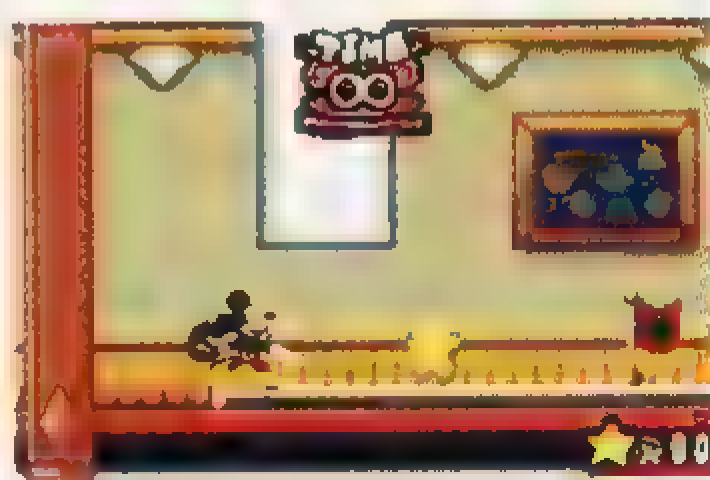


米奇口袋历险记

厂商:Tomy	类型:ACT&TAB	发售:2004.04.29



本作是这系列中品质较高的一款，与《马里奥聚会》倒是挺类似的，分为主模式、动作关卡和迷你游戏这三大模式。游戏的方式更是特别，主模式中可从米奇、米妮、唐纳德和黛丝四人中选择一位，可以最多四人同时联机游戏，挑战的舞台包括野生园、惊奇岛和未来镇等五个地方，在基本情况下是进行大富翁式的桌棋类游戏，四位角色轮番扔色子前进，在到达一些特定地点便会进入横版的动作关卡，任务是通过各种障碍和解决沿途的敌人并取得星星，最后到达关底的旗杆处即可。关卡场景的形式也相当丰富，设计得相当巧妙，若不是看人物的话，还真能让人以为自己是在玩马里奥系列，游戏画面的美工做得非常出色，动作操作上也相当流畅。全部共有16个关卡场景，但需要在主模式中挑战胜利后才可被收录进动作关卡模式中，另外还共有4种迷你游戏，不过这也需要在主模式中达到一定的完成度。



● 狮子王

狮子王动画电影当年在全世界的红火可谓鼎盛一时，也是到目前为止最卖座的传统手绘动画电影。其中的主要角色木法沙和辛巴给国人大众留下了深刻的印象，还有那首经典的主题曲；在动画票房高涨的同时，其游戏也被推上了各游戏平台。不过时代进步了，当这款作品再度被搬上21世纪的掌机时，游戏却没有进步……

狮子王1½

厂商:THQ	类型:ACT	发售:2003.10.08



其实真不知如何来评价这款所谓的《狮子王1½》，就算是对当年MD上那款作品的加强版吧。进入后仔细一琢磨游戏却未见有何特别之处，传统的低难度横版动作游戏，人气动画题材的游戏被做成这个样子实在是可惜，其实抛开糟糕的美工，游戏在操作性上还是相当灵活，特别是技巧和招式相当丰富，不过感觉一头笨重的狮子变得如此轻灵是否有违基本的生物学常理，而且这种典型的欧美风格确实也难以讨好亚洲人的口味。

钟应乾	《真·三国无双》果然是好东西啊，十分有趣。
读者资料	15岁，男，523322，广东东莞石龙镇龙津街341号，兴趣：游戏、音乐

●阿拉丁

迪斯尼1992年推出的另一招牌大作阿拉丁是其历史上第31部动画，情节改编自名著《天方夜谭》。阿拉丁是位有抱负和正义感的年轻人，与国王的女儿茉莉偶遇后二人坠入爱河，但是邪恶的魔法师——王国大臣贾方企图得到魔灯以获得更多的力量来支配世界，为了公主，也为了世界，阿拉丁的奇幻冒险也由此展开。

阿拉丁

厂商:Capcom	类型:ACT	发售:2003.08.01





GBA上的本游戏完全遵照动画剧情开展，玩家将以阿拉丁的身份展开冒险，值得一提的是游戏画面，水准之高几乎与原作动画相似，同样是动画改编游戏，Capcom在这方面下得工夫确实到位。在操作上比较简便，很容易上手，全部共六大关卡，攻击方式除了可以用脚踩之外，还能用“L”键来扔苹果。在从高处跳起后可以利用手中的布来达到滞空缓慢下降的效果，有点类似于降落伞，在很多地方都需要利用这一特性。本作中一个较大的特点便是对跳跃和攀爬的运用比较多，在GBA的动作游戏中来说，算是做得不错的一款了。

●丛林系列

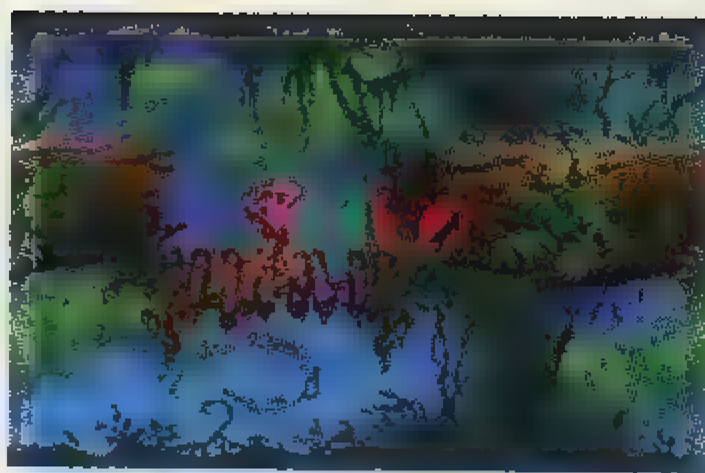
说到迪斯尼的丛林系列题材，首先就让人想到有名的《泰山》，作为迪斯尼的第37部动画电影，其改编自同名小说。对于之后的一系列动画片恐怕大家都早已熟知，被猩猩抚养大的泰山自幼都生活在森林之中，他并不知道自己是人类，直到珍妮的出现，尔后一系列的事让泰山不得不面临是继续留在丛林中还是回到人类文明世界的抉择，GBA上的这款《泰山重返丛林》便是发生在这部电影之后的故事。“丛林”的另一作《森林王子》其动画的历史还要早于泰山，是迪斯尼历史上的第19部，讲述一位从小被狼群养大的叫做Mowgli的小孩在森林中所展开的一系列冒险经历。

泰山重返丛林

厂商:Activision	类型:ACT	发售:2002.10.24

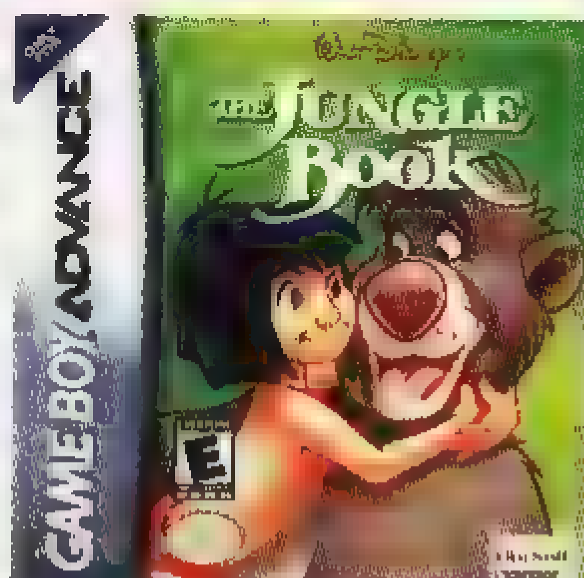


横版的动作游戏，不过画面还算不错。虽然是重返丛林后的泰山，但其在游戏画面中倒是显得身形很娇小，感觉是幼年的泰山，在行进中他的一些动作表情也相当夸张，像个调皮的小孩似的。操作上的感觉不错，技巧和键位组合很多，泰山身手也很矫捷，大概这得益于抚养其长大的猩猩父母吧，游戏中面对比较多的都是些路障，真正的遇敌交手并不多，其实玩起来感觉是在训练野外求生术。本作同样也准备了大量的动画影像欣赏，但画面水平粗糙得实在是不敢恭维，并且还需要达到一定完成度才能够全部开启，与其他游戏中的CG相比确实存在不小的差距。



森林王子

厂商:Ubi Soft	类型:A・RPG	发售:2003.01.15



这回玩家不用做猩猩养大的泰山，而是扮演被狼带大的Mowgli，比较特别的是本作采用了类似RPG的形式来进行游戏，俯视角，画面很精美，达到了传统RPG的水平。游戏各版面的任务都不尽相同，除了搜集地图上的一些道具来积累经验或增加HP之外，还要与敌人进行战斗。战斗方式是进行PUZ小游戏，也就是在规定时间内按照要求拼摆出物品的位置，敌人越强大则拼摆的难度越大，若在限定时间内未完成的话，则会被视作“战斗失败”而扣掉一部分HP，敌人也依然存活在地图上；倘若拼摆正确则战斗胜利结束并获得经验值，敌人同时也从版面内消失。尽管这样新颖的战斗方式对于大多数玩家来说一开始不容易接受，但慢慢习惯掌握到其中的拼摆规律和奥妙后便会发现其实很简单，要是觉得自己在这方面的能力还有所欠缺的话还可以进入小游戏模式中去练习，总的来说本作是值得大家去尝试的好游戏。



●小飞侠

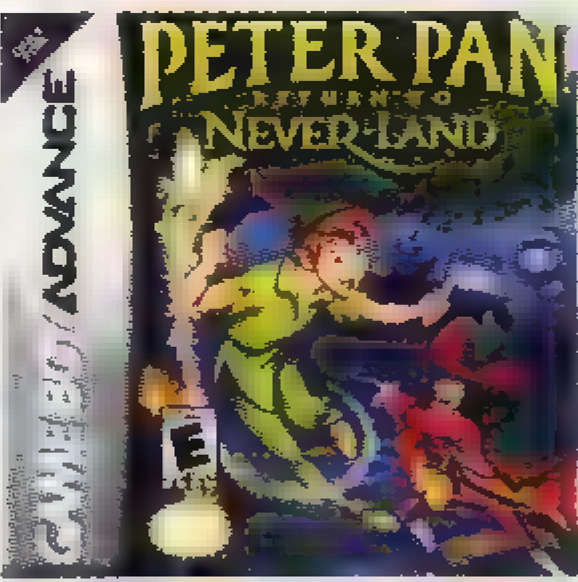
《小飞侠》是迪斯尼的第14部动画作品，其改编自同名戏剧，最早于1953年在美国戏院上映，而大导演斯匹尔伯格后来所拍的《虎克船长》也正是改编于这部动画系列。动画中的主角小飞侠彼德潘是个永远都长不大的爱幻想的孩子，而故事则是关于其离开伦敦来到神奇的梦幻岛，在这里的世界中与无恶不作的虎克船长及其率领的海盗们展开斗争。

小飞侠 重回梦不落帝国

厂商:Infogrames	类型:ACT	发售:2002.02.17

《重回梦不落帝国》是小飞侠时隔50年后再度重返荧屏之作，在故事情节上也正是与电影《虎克

陈定千	黑白让我留住经典，彩色使我充满幻想，PG使我更期待明天。
读者资料	17岁，男，325802，浙江苍南县龙港镇巨人中学高一5班，兴趣：玩掌机、看动漫



船长》相似，其游戏作品也同时被搬至GBA上。尽管动画和游戏的背景设定都是超优秀的，但也掩饰不了游戏本身的低水平，作为横版动作游戏来说，其本身就没有什么值得称道的特别之处，何况游戏画面还那么粗糙和糟糕，唯一让人觉得有意思的还是彼德潘那超强的跳跃力和飞行冲刺的能力，恐怕这绝对是GBA动作游戏中弹跳力最强的角色了吧。另外若游戏达到一定的完成度还能开启并获得原动画的影像片段，一共四段，可以在影片欣赏的模式中选择观看。



小飞侠 电影事件

厂商:Atari	类型:ACT	发售:2003.12.09



这款《电影事件》就有点与前面那作唱对台戏的味道，那一作的设定来自于原动画，而本作则是以斯匹尔伯格改编所拍的那部《虎克船长》的真人电影为基础，所以也有"小飞侠电影版"的称法。游戏中加入了大量的电影插图，表面上看起来似乎很震撼，但接触到实际游戏的部分本作真的甚至还不如前面那款游戏，画面已经不能仅用粗糙来形容了，在操作上更是差得厉害，先前弹跳力暴强的小飞侠在这里的跳跃却连自己身高一半的高度都很难达到，显得非常笨拙，而且居然还是按R键来跳，相当地不顺手，估计能忍受玩通这游戏的玩家耐心是相当强的。



二、3D电影类

这里之所以单独划分3D电影类出来是考虑到这部分的迪斯尼作品是近年来依靠科技进步而涌现出来的非传统式动画，尽管在现代年轻人群中取得了轰动的效应，但其品牌和资历还远不足以与前面那一大类的经典动画们相比，另外就是这类数码味较重的动画基本上都是迪斯尼与皮克斯合作完成的，包括《玩具总动员》、《虫虫危机》、《怪物公司》和《海底总动员》等几部知名作品。

●怪物公司

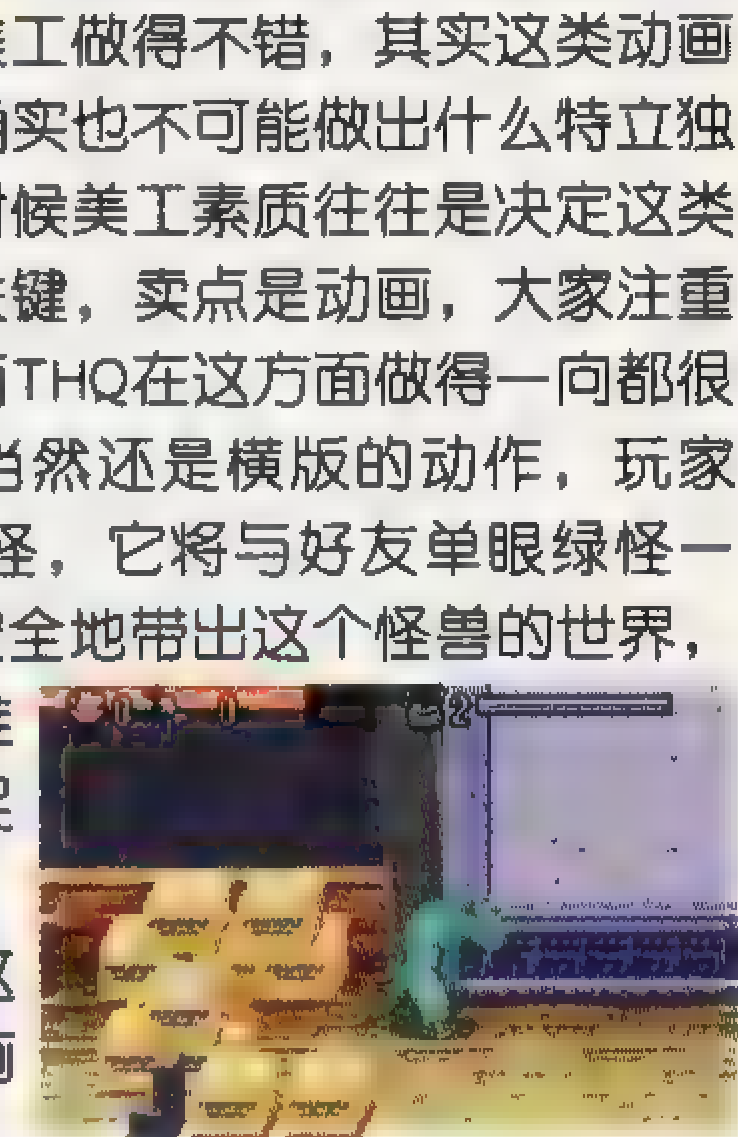
2001年在美国火热上映，仅仅10天就突破1亿美元的票房在当时取得了轰动，电影讲述一个有关于与人类并存的怪兽世界，那里的怪兽们通常都喜欢躲在人类小孩的床下，并不时地跑出来惊吓小孩，而小孩被吓后的惊恐则是让怪兽世界维持生存的能量，而怪物公司也正是这个负责怪兽能源的地方，在GBA上的这款同名游戏也正是按照电影原作的内容开展，尽力将误入怪兽世界的小女孩Boo带回人类世界。

怪物公司

厂商：THQ	类型:ACT	发售:2001.10.25



同样也是借着电影上映的热潮，《怪物公司》被迅速地改编为游戏，片头一些原动画中的CG片段再现对于当时初期的GBA来说，让人觉得相当的了不起，进入实际游戏部分的画面也让人觉得很爽朗，画面美工做得不错，其实这类动画改编游戏在游戏性上确实也不可能做出什么特立独行的东西来，在很多时候美工素质往往是决定这类游戏整体水平的一个关键，卖点是动画，大家注重的当然也就是画面，而THQ在这方面做得一向都很不错。回到这游戏，当然还是横版的动作，玩家一开始控制的是长毛怪，它将与好友单眼绿怪一同将人类小女孩Boo安全地带出这个怪兽的世界，游戏操作上没什么难度，也没有明显的不足和缺陷，都很普通，一般说来会专注玩这种游戏也只有其动画Fans了。



●海底总动员

迪斯尼于2003年推出的《海底总动员》是其历史上第五部3D动画电影，故事发生在海底世界，在珊瑚礁中居住着一对鱼父子，他们生活得很开心，但某天突然儿子Nemo被抓走带往了澳洲的一牙医诊所中，心急如焚的爸爸Marlin为了找回自己心爱的儿子而开始踏上这充满各种艰难险阻的寻子之途，GBA上先后也有两款该题材的游戏，不过就内容本身来说都没有强调原作剧情的部分。

海底总动员

厂商:THQ	类型:ACT	发售:2003.05.11



作为系列首作，先主要围绕的是父子二人在海底的生活，玩家将扮演鱼儿子Nemo。因为即将要去学校上学，所以在父亲的带领和教导下游戏便开始了，设定在海中的横版动作游戏，而且扮演的又是一只小鱼，所以与传统动作游戏相比倒还给人一点新鲜感，至少不需要进行跳跃了，沿



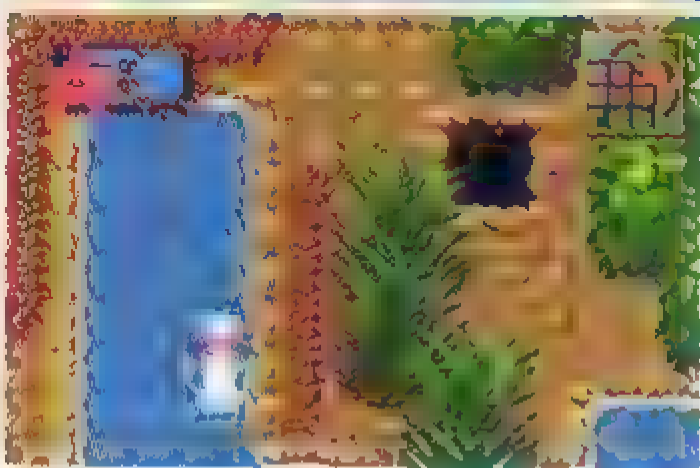
途可以搜集气泡或星星，当然也会遭遇到其它危险的海生物，对于弱势的父子俩来说，应尽量退避，能躲则躲，有时还会遇到一些挡路的障碍物，需要由Nemo自己来推开，若遇到张开大壳的蚌拦住去路的话，还得去捡起珍珠给它放进去让其闭合等等……一些问题的解决不单单需要的是动作，更考验大家的脑力，总之这款游戏可圈点的地方还真不少，算是相当有特色的一作了，并且关卡间还穿插了一些益智的Mini-Game，耐玩度也相当地高，算是难得的佳作吧。

海底总动员 继续冒险

厂商:THQ	类型:PUZ	发售:2004.09.08



虽然看起来是续作，但感觉却没有什么与前作可以称之为联系得上的地方，而且游戏类型也发生了改变，鱼父子也不再是中心人物，其他在动画中出场过的角色此番都闪亮登场，玩家可分别选择他们进行各不相同的地图关卡。而这里各关卡中的游戏其实就是一个在地图中寻找散落在各处图片块的拼图过程，有的图块藏得很隐蔽，根据地形的不同也有障碍物和危险物，画面采用俯视角，成功完成的拼图将被记录并在收藏模式中开启，不过将这样的题材做成PUZ感觉实际意义并不大。



●超人总动员

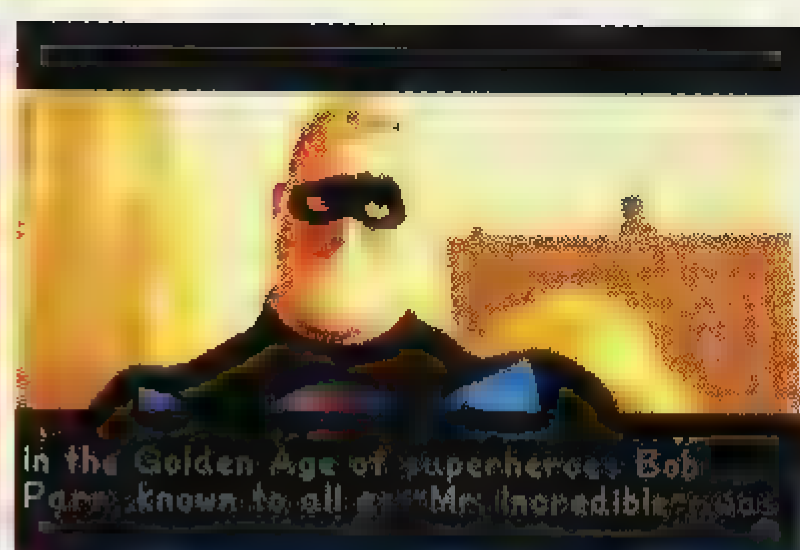
又译《超人特攻队》，是关于一个正义的超人家庭的故事。曾经的超人英雄Incredible因年岁已大而与妻儿们一同居住在郊外享受着正常人的生活，但邪恶的势力却再度兴起，恐怖活动开始扰乱人们生活的秩序，为了世界的安定，作为一家之主的Incredible决定带领家人一同出动担负起打倒恶势力的重任，更多的考验也等待着这个家庭。根据该动画电影改编的同名游戏在电影档期的同时被搬上了GBA。

超人总动员

厂商:THQ	类型:ACT	发售:2004.11.01

既然是城市超人题材的动作游戏，当然也就免不了在都市中的打打杀杀了，很容易让人想到蜘蛛侠或蝙蝠侠那一类。不过本作的风格却完全不是那样，而是给人回归街机的感觉。无论是在操作还是设定上，几乎都是十几年前最流行的那套街机闯关模式，





依靠拳头或偶尔借助于道具来面对成堆的敌人杂兵，在陷入群殴的局面时还可使出耗费某项值的大技，在本作中还增加了一个AB键同时按的“震开”招式，也就是当各个方向的敌人开始近身包围自己时，可以使用这招将他们震开离自己一段距离，并且不会消耗任何值，不过敌人也不会受到损伤。游戏中的技巧相当丰富，再加上画面显得非常清爽，就算是敌人的造型看上去全都是那么可爱，而且有时主角的夸张动作也能令人捧腹大笑，在街机感觉渐渐离我们远去的如今，再在掌机上来尝试这款不可多得的动作闯关游戏倒还是很不错。

三、优秀动画类

这一类的迪斯尼动画作品指那些相当优秀或是近年来才涌现的热门作品，尽管都很不错，但与之前第一类的招牌大作们相比明显还是逊色了一些，尚未达到那种给人以标志性代表作的高度，不过毕竟也是出自于迪斯尼，在欧美仍然有很大的市场，于是熊系列题材、《亚特兰蒂斯》、《星际宝贝》、《星银岛》和《麻辣女孩》也都相继登上GBA的舞台。

●熊系列题材

《小熊维尼和伙伴》动画片系列深受小朋友和女孩们的喜爱，故事始终都强调爱和友情，对于那位住在森林中并爱贪食蜂蜜的可爱小熊维尼来说，照顾好自己的朋友并和他们快快乐乐地度过每一天就是最重要的大事。另一部同样以熊作为题材的动画《熊兄弟》（又译：熊的传说）则是迪斯尼公司的第43部电影，两个以熊为题材的动画系列都拥有极高的人气。在游戏方面除了以上两动画的同名作外，小熊维尼系列中关于小猪的电影《小猪大行动》也因热卖而被改编为游戏。

迪斯尼熊兄弟

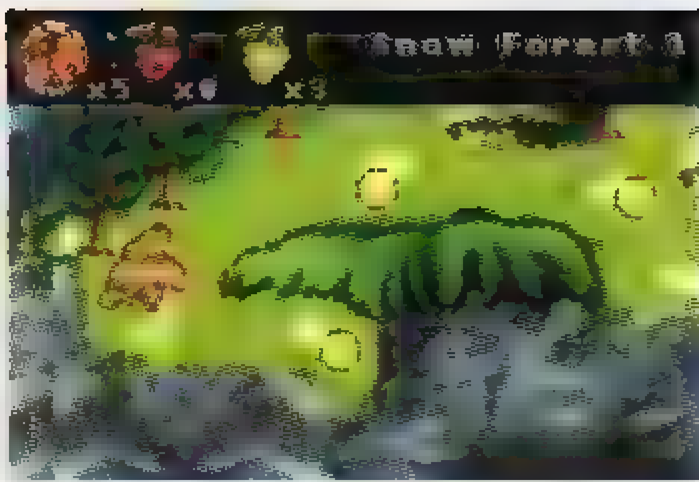
厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2003.11.05



趁着同名电影的热火上映，其游戏也在GBA上登场了，一开场的那段动画电影片段让人小小地震撼了一把，通过这段小动画也简单地交代了剧情背景：设定正是远古时代刚刚度过冰河时期的地球。但稍后进入游戏便令人失望不已了，画面粗糙不说，游戏的方式也相当沉闷，需要选择Kenai或Koda，游戏的主要过程竟然是觅食……熊的弹跳力

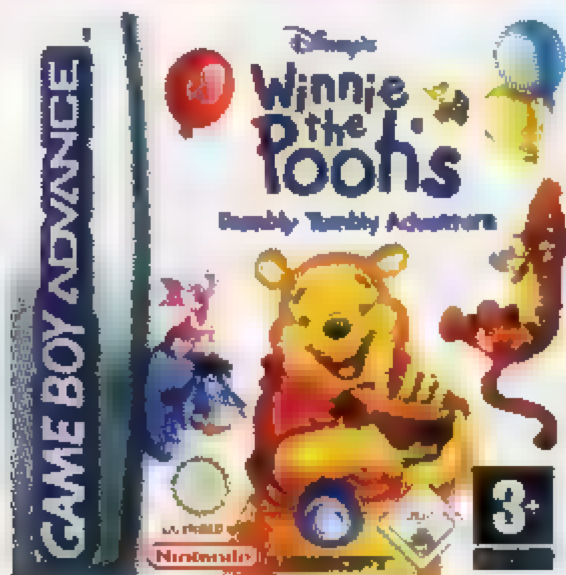
夏亚	我现在越来越觉得续小路义行的文章应该出现在《动新》上，而不是《掌机迷》上。
读者资料	17岁，男，124010，辽宁盘锦兴隆台区，兴趣：游戏、动漫

在本作中也同样拔群，一下子又让人联想起先前的狮子王了，确实这样的游戏除了欧美的动画Fans外，一般情况下估计没有人会去碰。



小熊维尼和伙伴们

厂商:Ubi Soft	类型:A・RPG	发售:2005.03.08



以《小熊维尼和伙伴》其本身的题材若做成单纯的动作游戏的话并不大适合，由于原作动画本身又是发生在森林之中，还是略带些RPG的成分比较好，出自UBI的本作也正是这样。游戏中比较强调一些道具和技巧的运用，对于行动起来稍有笨重的维尼来说，攻击倒不是其擅长的。游戏针对原作中维尼特别爱食蜂蜜的特点也作了专门的设定，比如可以用蜂蜜来交换得到一些特殊道具，另外通过剧情的达成度也可以开启相应的Mini-Game。不过若以游戏性来看本作的话，确实还是不容易被广大玩家认同，不知为什么欧美的A・RPG都总是喜欢采用近视角的俯视，对于习惯于斜45度的亚洲玩家来说总会觉得别扭，而且游戏画面的色彩不大丰富，色调太偏红了，看久了眼睛会觉得不舒服，估计能喜欢上本作的玩家不多。

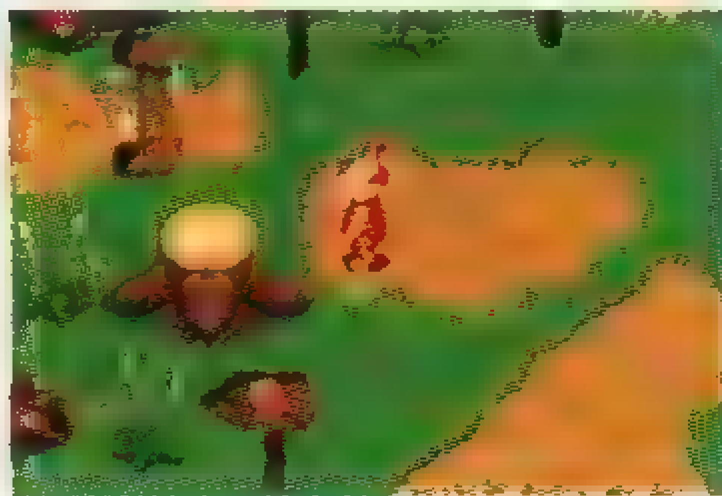


小猪大行动

厂商:Ubi Soft	类型:A・RPG	发售:2003.03.20



在小熊维尼系列中同样还有个受人欢迎的角色那便老是害羞脸红的小猪，尽管内向，但在朋友真正需要帮助的时候他总是能毫不犹豫地站出来，因而在继跳跳虎后它也成为小熊系列中又一个被单独制作成动画的角色。这款根据其动画改编的游戏也是依照原剧情展开，细心的朋友会发现，怎么本作与刚才我们介绍的《小熊维尼和伙伴》那款游戏会那么相似，只不过自己所操作的角色由小熊变成了小猪。其实这两款游戏除了人物和剧情的不同外，在系统等方面几乎是一模一样，采用的同一个游戏引擎，说起来小猪的本作其实应该算是小熊维尼的前作。



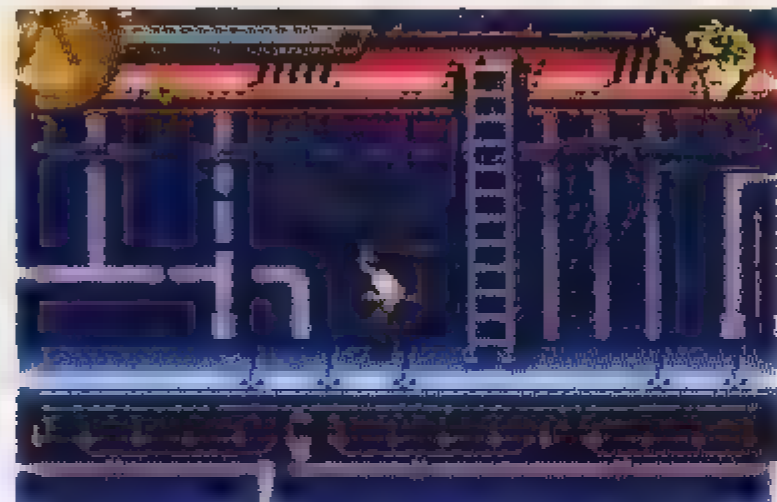
亚特兰蒂斯

说起亚特兰蒂斯，大家很容易就联想起那个消失在太平洋上曾经的古文明大陆，而这里的亚特兰蒂斯取材于其相关的主题传说，改编后成为迪斯尼历史上第40部电影于2001年推出。故事讲述主角Milo为了寻找传说中的亚特兰蒂斯城而与冒险队一同踏上了海底探索之旅，其间结识了新的朋友也经历了各种困难和磨练，GBA上的本作游戏正是以“失落的帝国”为蓝本而制作的。

亚特兰蒂斯 失落的帝国

厂商:THQ	类型:ACT	发售:2001.09.6





完全按照动画剧情开展的典型横版动作游戏，尽管是去追寻古文明的遗迹，但关卡的设计却非常现代化，游戏难度不大，画面一般，就是人物显示得过小，超过这样水准的游戏在GBA内能找出一大堆，实在是可惜这么好的题材了。

星际宝贝

星际宝贝是迪斯尼的第41部经典动画，于2002年出自于佛罗里达片场，所以在风格上与《花木兰》极为相似，内容是关于夏威夷的6岁小女孩Lilo和伪装成狗的外太空生物Stitch之间的故事，在GBA上先后有两款该题材的游戏。

星际宝贝

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2002.06.05



在充斥着大量动作类的迪斯尼题材游戏中找到这样一款风格特别的作品确实是不容易，首先游戏继承了原作动画中的可爱画风，采用的是横版射击类的方式来进行游戏，而且还可以发现本作其实是在模仿合金弹头，很有些恶搞的味道，玩家扮演的是有着6肢的外太空生物Stitch，为了救回被外星人虏走的好友Lilo而展开冒险。游戏的难度并不高，在子弹的种类和威力强化后射击敌人有种难以名状的爽快感，如果想轻松地追求快感和刺激，本作倒是个不错的选择，游戏中同样也收录了四段原动画中的影像片段，当然需要达到一定的完成度后才能全部开启。



钱亦超	掌机游戏丰富了我的业余生活，使我成为一个真正的GAME BOY!
读者资料	14岁，男，215000，江苏苏州立达中学初一班，兴趣：打乒乓球、玩GBA

星际宝贝2 大破坏

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2004.10.15



其前作在欧美范围内受到一定的好评，两年后再度推出的续作在各方面都作了很大的强化，故事发生在前作后的一年，在夏威夷岛上的冒险，本作对关卡的设计进行了丰富，可用的动作和技巧也比前作的要多，游戏的难度也明显增大，更有接近合金的感觉，关卡的长度和游戏时间也增多了，相当耐玩。另外在画面上做得越加细致了，取消了华而不实且还占用容量的影像，在设定方面也加入了更多的原创要素，达到了GBA同类游戏中的高品质。



●星银岛

《星银岛》是迪斯尼的第42部动画作品，其实在此之前上世纪50年代迪斯尼就已经拍过一部同题材的真人电影《金银岛》，此番重拍则是完全以传统手绘再辅之以最新3D动画技术来制作。舞台背景则改设在外太空，故事是关于英勇少年Jim Hawkins在意外获得一张藏宝图后加入前往寻找星银岛队伍的冒险历程。

星银岛

厂商:Ubi Soft	类型:A · RPG	发售:2002.11. 05





游戏以原作动画的剧本为基础进行，对原作Fans们来讲应该是相当熟悉的，采用的是斜45度的A · RPG形式，但毕竟是欧美气息比较重的作品，所以在设定上显得还不算很完美，有点单薄，基本上还是依靠动作进行为主。比较特别的一点是可以像SLG那样查看整个版面内的地图情况，这对于游戏倒是挺方便，但对于亚洲玩家来说，这样的游戏很难吸引人。

●麻辣女孩

这是迪斯尼2002年推出的新动画，主角是被称为麻辣女孩的Kim Possible，尽管她看起来只是个弱不禁风的普通少女，但实际上正义的她却肩负着打击邪恶势力的秘密任务。

麻辣女孩 猴子的复仇

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2002.11.18

扮演女特工进行的横版动作游戏，个人感觉GBA上这样的游戏简直太多了，而且都没有什么特色，画面也很一般，尽管女主角的动作很花哨，操作起来也很灵巧，但这种游戏确实不值得玩家花时间去玩。





麻辣女孩2 博士之死

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2003.11.30





针对前作非常糟糕的表现，本作进行了较大的改进，增加了女主角的招式和特技，使得打击敌人的手段更加丰富，这一点有些类似蜘蛛侠，道具物品的数量增多，场景的设计也更符合游戏需要，强化了画面的表现力，特别是改掉前作人物显示过小的缺陷，让人不至于太费眼神，游戏的难度不大，整体上来说本作还是值得一玩的。

四、明星集结类

之所以这里专门分个明星集结类是考虑到有些游戏在迪斯尼的作品中并无整体相对应的动画或电影，但其世界观设定和素材却实实在在的来自于迪斯尼或是部分内容取之于动画原作，并且在角色方面更是将动画明星们集结在一起的豪华阵容。如此星光闪耀的游戏在GBA上倒是有这么几作，如纠集六位美丽公主的《小公主》、涵盖东京迪斯尼乐园的《东京迪斯尼海洋大冒险》、阵容华丽的《王国之心——记忆之链》以及Konami的迪斯尼全明星体育运动系列中的几作。

迪斯尼小公主

厂商:THQ	类型:ACT	发售:2003.04.13



一提到《小公主》，特别是看到如此豪华的"公主"阵容，相信没有人不谓之壮观，贝尔（《美女与野兽》）、茱莉（《阿拉丁》）、白雪（《白雪公主和七个小矮人》）、仙

蒂（《仙履奇缘》）、爱丽儿（《美人鱼》）和爱洛（《睡美人》）这六位在各自动画中的明星角色走到了一起，以各自不同的经典故事而共同组成迪斯尼的小公主们。



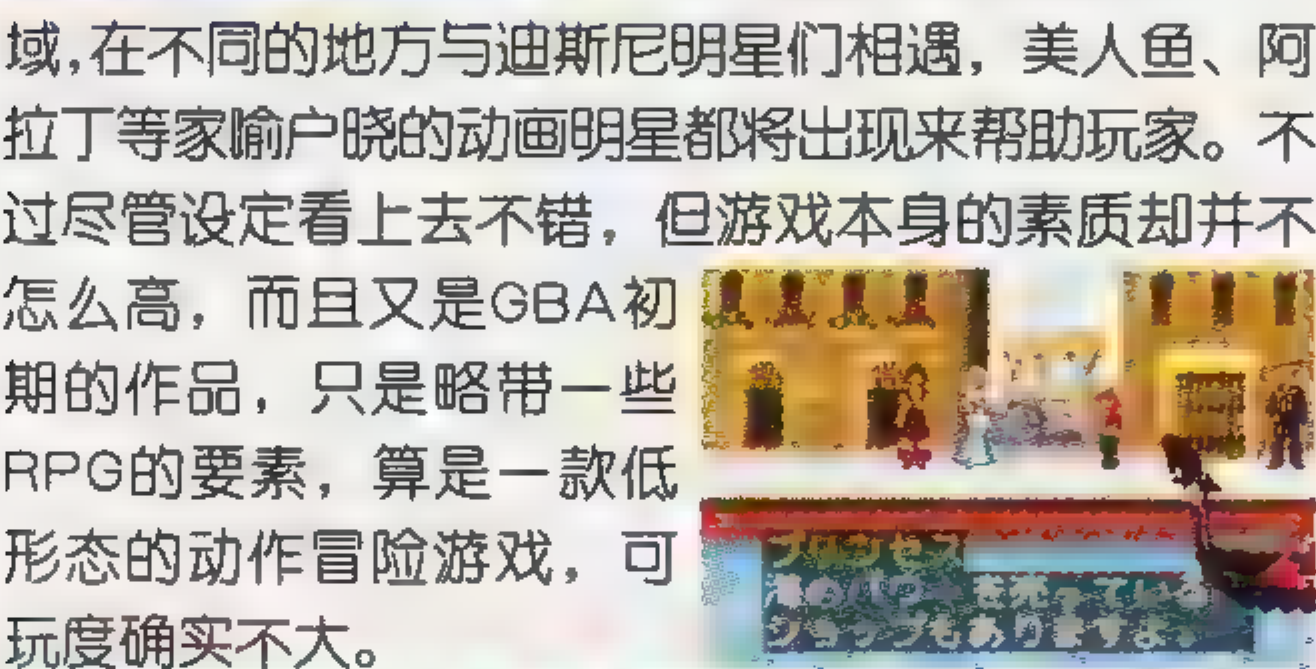
六位公主级人物的助阵，这款作品怎能不优秀，游戏就是一部童话书，玩家将要从公主们中选出一位进行自己的冒险挑战，当然各自的游戏也都在各自的环境设定中，比如白雪公主是在魔法森林、贝尔在魔术城堡、茉莉乘坐飞毯于魔窟中、爱丽儿在海底、仙蒂在家里等。特别令人佩服的是其各自的游戏方式乃至动作操作也都设定得各不相同，有消灭敌人的、有用歌咏破除魔法的、也有在房间内打扫卫生的，俨然是六部完全不同的独立游戏。但目的都是一样的，那便是通过上面所说的那些方式来获得金币，这也正是游戏的任务和标准，并且每位公主都有三个级别的难度挑战。游戏画面的美工做得非常出色，感觉很柔美，在不同角色的环境中都能充分体现出背景设定，让人一看就知道这是什么故事，略有不足的是在操作上显得单调、迟钝，本作非常容易上手，很适合女性玩家们。

东京迪斯尼海洋大冒险

厂商:Konami	类型:A·RPG	发售:2004.11.22



这算是为数不多的纯日版迪斯尼题材的游戏，游戏舞台是在东京迪斯尼海洋乐园中，玩家能够往返穿梭于其中的七个区域，在不同的地方与迪斯尼明星们相遇，美人鱼、阿拉丁等家喻户晓的动画明星都将出现来帮助玩家。不过尽管设定看上去不错，但游戏本身的素质却并不怎么高，而且又是GBA初期的作品，只是略带一些RPG的要素，算是一款低形态的动作冒险游戏，可玩度确实不大。

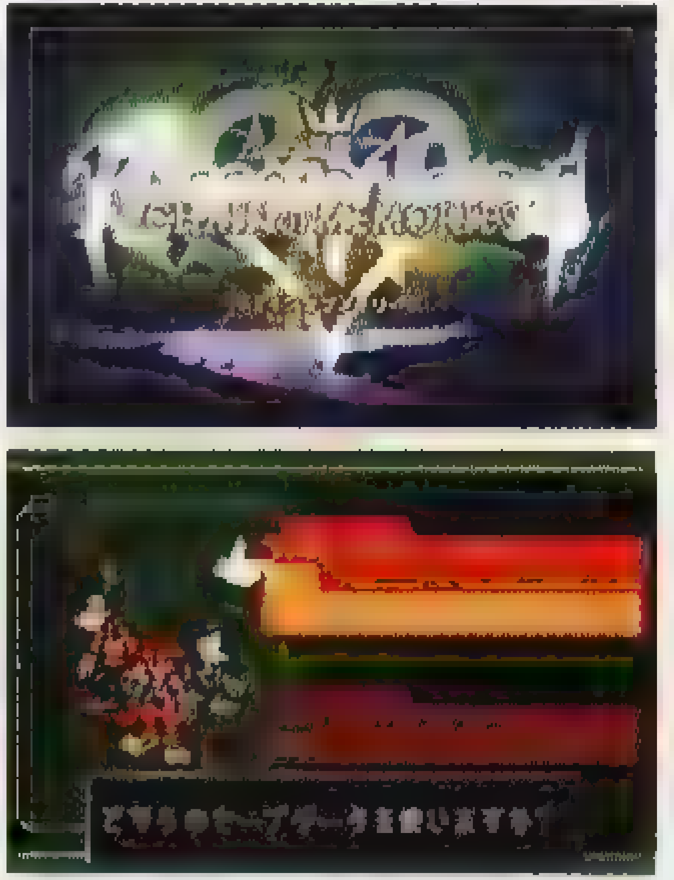


王国之心 记忆之链

厂商:Square Enix	类型:A·RPG	发售:2004.11.11

这是一款无须再用过多的言语来赞美的超世大作了，仅仅是“Square Enix”和“王国之心”这两个名词都足以震撼一切，而迪斯尼动画明星们的助阵更是让本作锦上添花，营造出一个童话般的世界。开场的那段CG动画可以说是目前GBA上做得最为优秀的，没有辜负本作256M的大容量，同样出色的还有华丽的游戏画面和悦耳的背景音效，以A·RPG来说，其游戏系统上采用了非传统的卡牌战术的战斗形式，以此来丰富和强化战斗，在细节上简化具体的魔法操作，在故事情节上虽然与迪斯尼本身联系不大，但迪斯尼的众明星们在游戏中的作用却是至关重要的，高飞和唐老鸭也都是索拉的得力伙伴，此外剧情设定上采用同一时空两个剧本的创新也是本作引以为豪的地方。作为在整个GBA的同类型游戏中都能排得上号的作品，放在这里确实也给人一种鹤立鸡群的感觉，有时候一款游戏太优秀了还真不知道怎么来评价和赞美。





尼全明星体育运动系列

其实要让明星们同时集体登场亮相的话，最适合的游戏还是体育竞技类，由Konami推出的这个迪斯尼全明星体育运动系列正是这样，纠集了米奇、唐纳德、高飞等招牌明星们，相继推出足球、橄榄球、滑板、篮球、滑雪和越野摩托这六个热门体育竞技项目的游戏。

迪斯尼运动 足球

厂商:Konami	类型:SPG	发售:2002.07.18

借着韩日世界杯的热潮，作为迪斯尼全明星体育系列的先锋，《足球》率先闪亮登场，游戏开头的那段CG动画做得相当不错，正好配合上当年世界杯的飞火流星。Konami本身就是以WE系列而闻名，所以在游戏的竞技表现上自然质量不俗。但毕竟是非正统的足球，参赛人物是动画明星们，又是4对4的模式，所以自然也添加了不少非竞技性的东西，比如蓄积到一定的能量可以用L键来发动必杀





张佳程	这是我第一次与《掌机迷》接触，我感觉很满足。
读者资料	15岁，男，518172，深圳龙岗区中心城宏兴苑905号商铺，兴趣：动漫、游戏

技；而在赛前选择不同的球鞋则对应的必杀也各不相同，球鞋的种类很多，可通过游戏的进行来搜集或者联机与朋友交换。游戏的模式也相当丰富，另外还有Mini-Game，属于轻松休闲时享受的精品。

迪斯尼运动 橄榄球

厂商:Konami	类型:SPG	发售:2002.07.25



系列的第二弹是这款美式足球，其实对于亚洲和欧洲人来说，该项运动的吸引力并不大，但显然本作更多的是面对美澳两地的市场。看着这款比赛时近似于群殴并且同样也能使必杀的游戏让人联想起了Chun Soft的怪兽足球，GBA上的美式足球游戏本来就不多，Konami的这款算是同类中最优秀的了。

迪斯尼运动 滑板

厂商:Konami	类型:SPG	发售:2002.07.25



系列第二弹同期发售的还有这款滑板的游戏，作为在欧美人群中相当流行的休闲运动，本作相当受欢迎，与之前的两球类运动比，这倒不存在什么竞技与否的因素，比赛只需在规定场地的规定时间内完成要求即可，当然也存在一些专门干扰玩家的破坏者，其实像这样追求过程的快感的竞技游戏才是最适合掌机的。

迪斯尼运动 篮球

厂商:Konami	类型:SPG	发售:2002.12.19



在GBA上本来就没什么篮球类游戏，这是让篮球迷们最失望的，幸而迪斯尼全明星体育运动系列的第四作填补了这个空白。不过这个系列毕竟都是非正统的竞技，强调的还是明星集结的娱乐性，所以比赛采用的是2对2的模式，玩家可从全部八位明星中选出自己中意的组合进行自由搭配，与那款足球比赛前选择球鞋相类似的是本作可为自己的选



手选择一些辅助性的装备如背心或护腕等等，效果当然也是对应不同的特技。

迪斯尼运动 滑雪

厂商:Konami	类型:SPG	发售:2003.01.16



系列的第五作来自于冬季运动中最为典型的滑雪，当然也就是一款竞速游戏了，全部有五个场地的21种赛道可供选择，在比赛时采用3D视点的设计，不过就GBA的机能来说，还是显得太勉强了，画面不流畅，更体现不出速度感。

迪斯尼运动 越野摩托

厂商:Konami	类型:SPG	发售:2003.02.13



系列的最后一作是竞速的越野摩托，在比赛时能使用相当多的技巧，这得依靠赛前所选择的道具来决定。赛道中的障碍很多，为了取得竞争中的优势同样也允许参赛者用一些非正当的手段来达到目的，比如故意阻挡或为他人设置障碍，其实这样的设定有点类似于马里奥赛车。游戏还支持4人联机的对战，与朋友们一同恶搞竞速这才是本作最大的乐趣所在。

五、默默无闻类

这一类的迪斯尼动画或相关电影基本上都是名气不算很大的作品，国内知之者甚少，不过既然也推出了游戏还是在某种程度上说明其还是具备一定的影响力，对于这些默默无闻的原作题材，我们当然也不会放过，这其中包括《牧场是我家》、《非常小特工》、《平民天后》和最近才推出的《迪斯尼鬼屋》。

牧场是我家

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2004.04.06

2004年春迪斯尼推出的第44部动画作品，故事的原主角是深爱着主人、并保护牧场的三只母牛，而在这款GBA游戏中玩家扮演的将是这个牧场里所有动物，如马、羊、牛等等，它们都将站出来保护





自己的这个“家”，依照游戏进程的发展玩家所担任的角色是不同的。另外每个关卡的任务和类型也都各不相同，如动作闯关、竞速等，但基本上都是发生在牧场范围之内的，游戏的画面十分可爱，动物们的动作也很恶搞，让人玩起来心情很放松，这样的游戏倒是很适合女孩子们玩的。

非常小特工

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2002.08.13

又译为《间谍小子》，其系列动画电影已拍至第三部，祖尼和卡蔓两位小特工也是欧美小朋友心目中的少年英雄，而GBA上的本作则是以前两部电影的剧情为蓝本，玩家可以选择使用



祖尼还是卡蔓，不过游戏本身却很一般，角色的跳跃力太惊人，没有考虑起码应有的滞空，显得太生硬，以致于让人感觉其弹跳强得难以控制，有时常常因为跳过头而误事，尽管关卡和舞台的设定倒是挺丰富，但游戏整体可玩度并不高。





平民天后

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2003.10.26

改编自迪斯尼同名电视剧集《平民天后》，因为在意大利的旅行而意外当上歌手的利兹在美国本土可是家喻户晓的角色，但搬上GBA的这款同名游戏却是个低成本的制作，游戏的内容很简单，就是在规定时间内搜集完版面内的物品，然后就是Mini-Game模式中有几个小游戏，另外还有个用处不大的PDA功能，基本上应该是款没有多少人会玩的游戏。

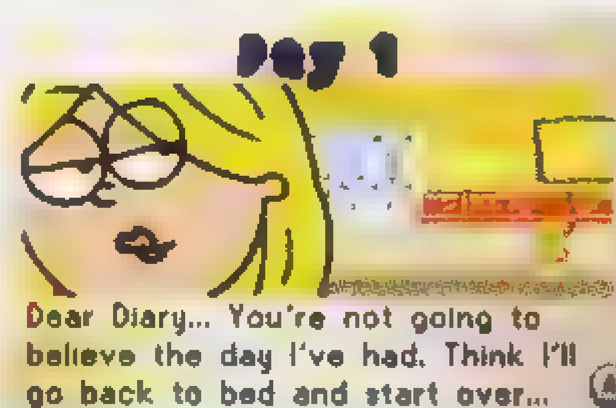


平民天后2

厂商:Ubi Soft	类型:ACT	发售:2004.10.14

时隔一年后推出的续作，不过变化依然不大，依然是以搜集规定数量的版面内的物品，不过居然取消了时间限制，这让游戏变得更加无趣甚至还不及前作，是一款相当令人失望的作品。







迪斯尼鬼屋

厂商:TDK	类型:AVG	发售:2005.04.09

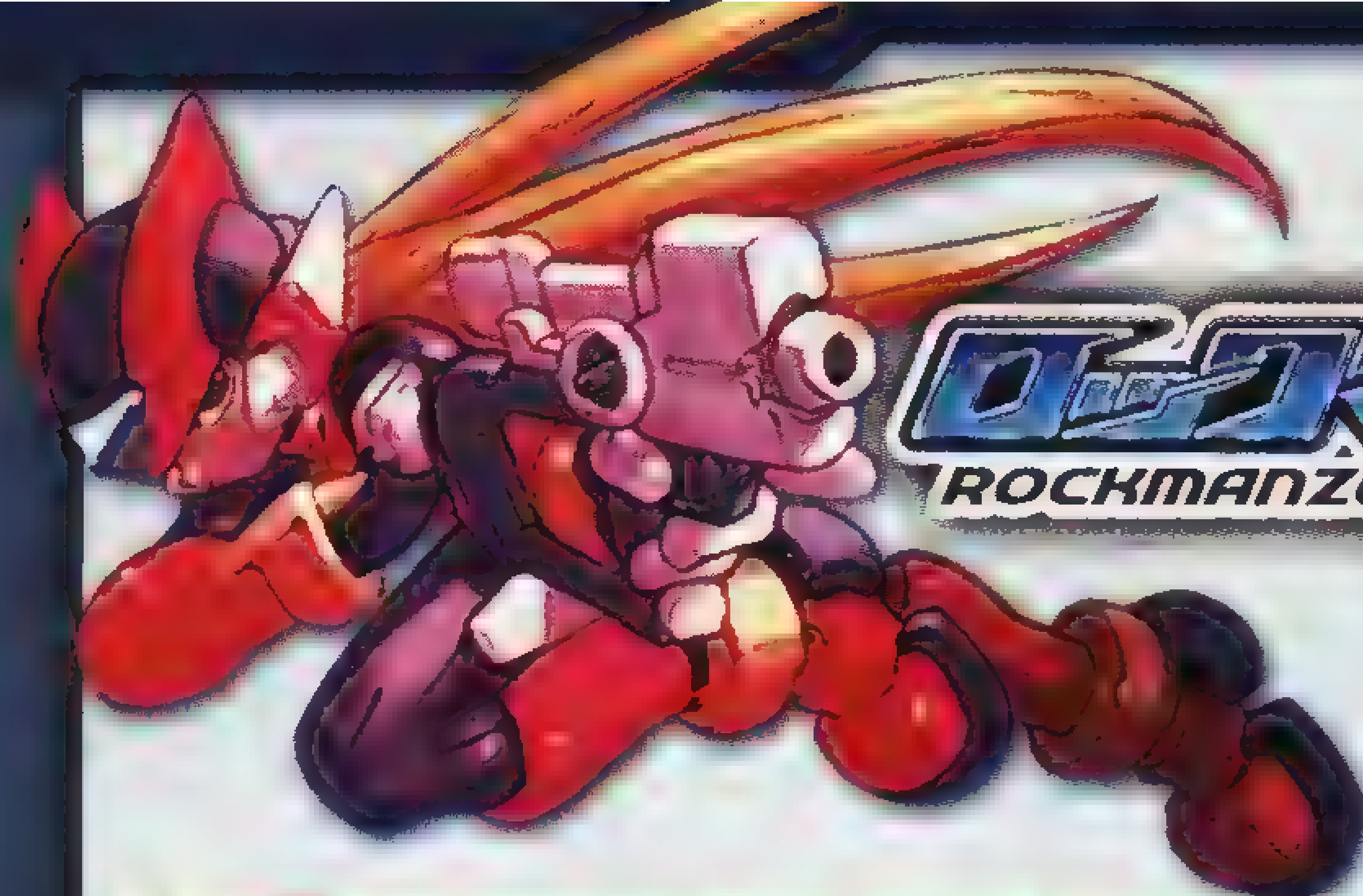
说到“鬼屋”，大家不会陌生，除了罗伯·明科夫2003年拍摄的同名电影之外（又译：幽灵鬼屋），人们印象最深的还应该是迪斯尼乐园中的那个“鬼屋”游戏，传说新奥尔良的某大厦中盘踞着999只鬼魂，他们都在等待着第1000位新房客的到来……作为热门的AVG题材，其同名游戏已被搬上PS2和GBA。但GBA上的这款由于机能的因素明显在画面表现上受到了很大的制约，惨不忍睹的3D效果看上去比游戏中的幽魂还让人觉得可怕，实在是让人难以有耐性继续玩下去。



总的来说，在迪斯尼题材所改编的游戏这一庞大的家族中，既有出类拔萃的超优秀大作，也有滥竽充数的不入流之作，此番我们将这样一个水平参差不齐的群体成员介绍给大家也是以此来为各种口味或审视观点不同的玩家们作一个大盘点，让大家都能充分了解到这些作品各自的优劣之处，同时也能对其动画、电影原作有个基本的认识。



肖亚明	一款正版游戏在于研究其真髓，一款盗版游戏在于玩一个过场。
读者资料	22岁，男，102104，北京延庆县永宁镇和平街，兴趣：动漫



ロックマンゼロ4 ROCKMANZERO 4

洛克人ZERO4 详尽攻略

GBA	CAPCOM	ACT	128M
	2005.04.21	4990日元	1人用

文/GUGU 责编/雪人

操作和系统篇

基本操作

●十字键：控制角色移动
●A键：跳跃
●B键（可蓄）：射击（激光枪）/砍杀（激光刀:连续按可进行三连斩，对应不同的方向键也有不同的攻击效果）
●L键：冲刺（连续输入两次同方向的方向键也可实现）
●R键：无作用
●R键+B键：使用副武器
●SELECT键：扔掉得到的敌人武器
●START键：进入主菜单

特殊操作

●二段跳：连续点两次A键（习得方法：合成脚部装备ダブルジャンプ详见装备合成表）
●地面十字键“下”+B键：EX技（详见EX技表）
●地面十字键“上”+B键：EX技（详见EX技表）
●空中十字键“下”+B键：EX技（详见EX技表）
●冲刺状态 B键：EX技（详见EX技表）

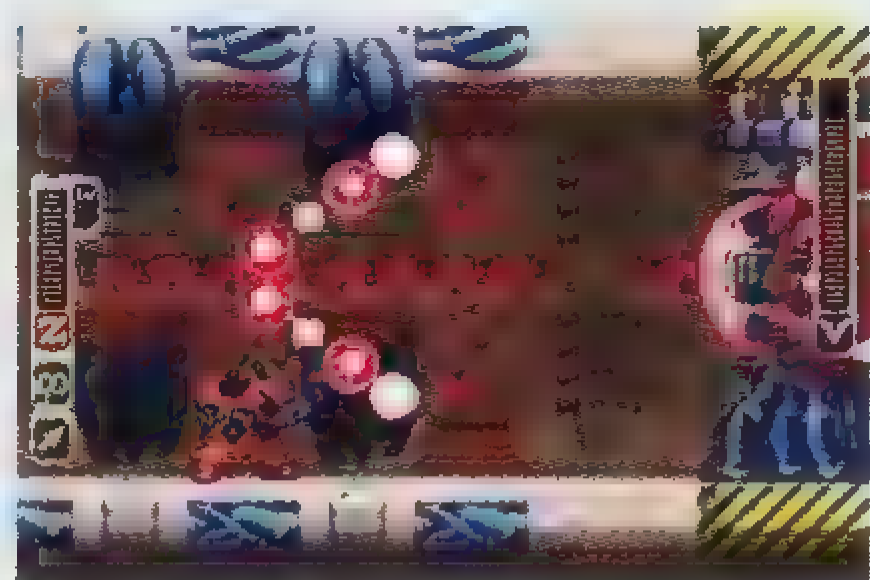
系统详解

关于关后等级评价的条件：
●任务完成度：最高为100%
●过关时间：完成时间是越短得分越高
●受伤数：受伤害越少得分越高
●杀敌数：杀敌数越高得分越高
●重来次数：次数越少得分越高
●天气难度：选择正确的天气难度会有加分
●精灵使用情况：使用精灵等级之和大于等级限制就会减分（具体见后文）

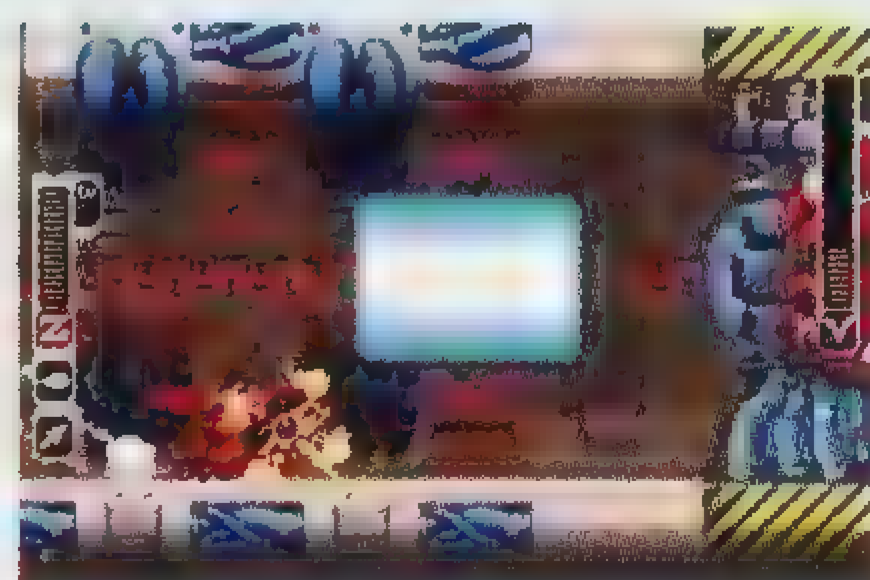
攻略解析篇

序幕

●**第一节**：同系列作品相同，作为游戏的初始的关卡，本关还是着重让玩家熟悉操作和游戏系统的。玩家可以在本关多练练手熟悉一下基本的操作。关卡的长度比较短，也没有特别的难点，最后有一个小型的BOSS战，具体攻略方法见下：BOSS本体一共只有两种攻击方式，一种是两串子弹一起来击zero，站在如下图的位置就可以轻松躲过。



另外一种攻击方式是蓝色的光柱攻击，需要用冲刺来躲避，也是比较轻松的。

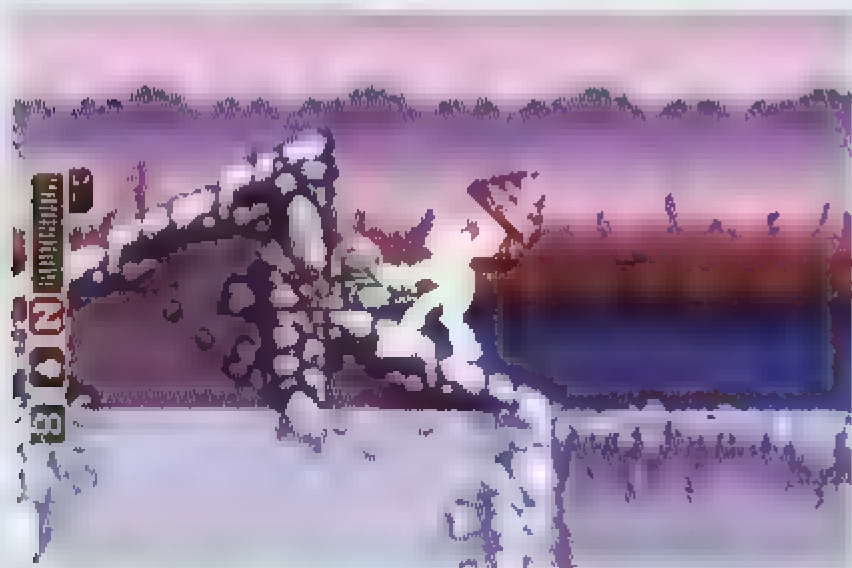


此外就是一些小杂兵了，都比较容易对付，利用蓄力枪在BOSS中心球状变成红色时进行攻击，几个回合即可分出胜负。

高建敏	以前玩着GBC感到很幸福，后来看到NDS和PSP的出售，而又不能购买，感到很失落，很郁闷……
读者资料	17岁，男，514500，广东省兴宁市高华路坝尾北新村宁江饲料厂宿舍202室，兴趣：游戏

●第二节：回到车队以后跟各个房间的人都说一遍话后就可以进入序章的第二小节。

▶攻略要点：本关的难度同样不高,不过会多出几种新的敌人。注意有几种是打不死，其中有一种是类似于食人花的机器，只能引诱其张开夹子后再跳过去。多用拳套攻击敌人可以得到对方的武器或防具，有时会有意料之外的惊喜，甚至会比较搞笑，像下图这样的敌人，如果只是用激光枪打的话是不能伤害到它的，虽然可以用激光刀将其“一刀两断”了，但是如果用拳套攻击的话就会有一定几率卸下它“头上”的保护罩,这样就可以攻击它了……取得的保护罩甚至还可以反弹敌人的子弹，实在是有创意的系统！





↑从一个高速下降的移动平台上可以跳到上图的位置，得到一条奖命。

▶ BOSS攻略推荐方法：这个BOSS算是比较简单的，首先要装备上激光刀，BOSS只有三种攻击方式。



↑当它出现在右上方时跳到上图的平台上，站在这里连续用激光刀砍BOSS的弱点头部，注意站在平台稍靠右的位置，这样可以躲过从右上方落下的导弹。



↑下一轮导弹攻击会从左上方落下，站在平台稍靠左的位置正好又躲在导弹落下的空隙间，同时不停地攻击BOSS的头部。



↑当BOSS出现在左上方时，跳到上图这个平台上，站在稍靠右的位置，这里可以完全无视它向下吐出的光圈攻击，同时又能躲避它右拳的攻击，不断的攻击头部，这样一轮下来BOSS也基本上快挂了。接着它会再次回到右上方，重复刚才的动作就可以轻松无伤害打败它。

正篇

正篇一共有八大关卡，进入正篇前要先离开车队，进入右边的兵营场景触发剧情。之后就可以在CMD的房间里接任务了，下面是每个任务的攻略要点，并没有固定的顺序，玩家可以自由选择。

任务：动力部のハカイ

●难度天气：晴天

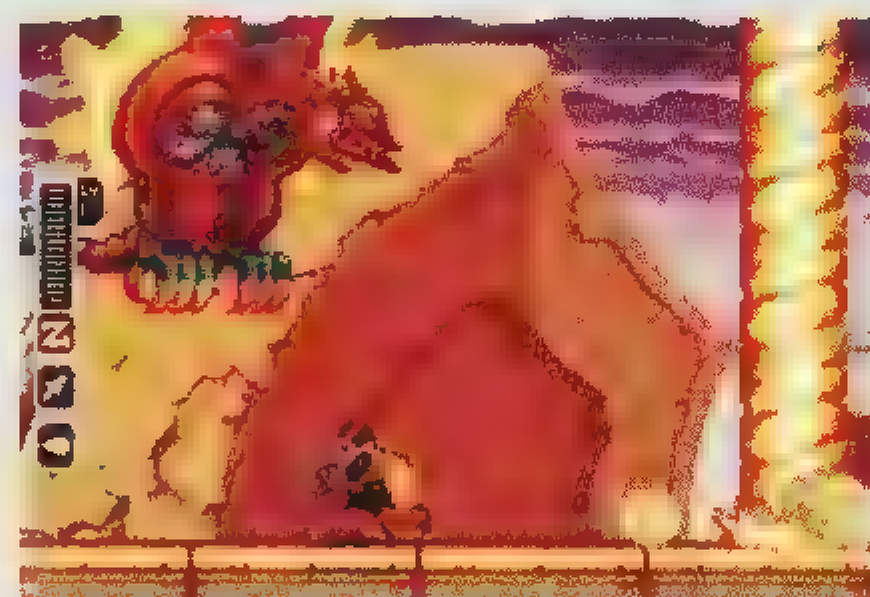
●关卡区域：しゃくねつ　りゅうし炮

●BOSS：ヒート・ゲンブレム

●BOSS战难度：★★★★★

▶关卡攻略要点：关卡中期的一个场景内，场景右侧的尽头会有一个粒子炮不断的进行射击，所以要不断利用下面的凹槽和上方的高台进行躲避。注意凹槽的一些敌人由于距离太近比较不好对付。

▶小BOSS攻略要点：游戏中出现多次换颜色版“铁甲飞龙”，除了常规的光线射击和冲刺外，多了一个火柱攻击，因为这个攻击会不断的吸引zero，所以一定要用冲刺来避免伤害。



▶ BOSS——ヒート・ゲンブレム攻略要点：这是个颇为难缠的BOSS战，尤其是对于一些想要完美爆机的玩家， 想要无伤害打败它并不是一件很轻松的事情。BOSS的大部分攻击都可以跳到墙上进行躲避，而当它变成圆盘状旋转攻击时，因为位置不确定，或跳到墙上或利用冲刺从下面穿过还是需要玩家的临场反应，如果这些攻击都可以依靠反应来实现无伤害的话，那么它的必杀攻击就没那么容易躲过了。



上图便是它的必杀攻击，全屏幕没有任何一个死角可以进行躲藏，只能跟着它的光柱走。虽然BOSS这个攻击使用的也不是很频繁，但是由于攻击点比较多,如果不知道如何破解一轮下来损耗还是相当大的。笔者推荐在拥有二段跳技能后再来挑战此BOSS会轻松得多（关于如何取得二段挑能力请读者参见系统篇）。BOSS在进行这个攻击时都是在场景的两侧，能够躲避攻击的方法只有利用墙壁向上跳绕过BOSS的身体，

如此反复三次才可能躲过一轮攻击，注意一定要使zero处在两条火焰的中间，如果是夹在光柱和火焰之间，跳下来的时候一定会被火焰烧到。而且速度一定要快。如果没有二段跳，这里也不是无法实现无伤害，但是难度极高，对跳跃的高度和时间要求非常严格。试想一下一轮攻击要躲避3次，整个BOSS战中它至少要使用3次以上。想要一点失误都没有实在是很难做到啊！另外一定要提前了解BOSS使用此技能的先兆，一般都是在圆盘旋转攻击之后使用，如果发现它完成上个动作后停留在场景的两侧，那么就做好迎接这个攻击的准备吧。

●击败BOSS后可取得的EX技能：ショウエンガ

任务：人工たいようの无力化

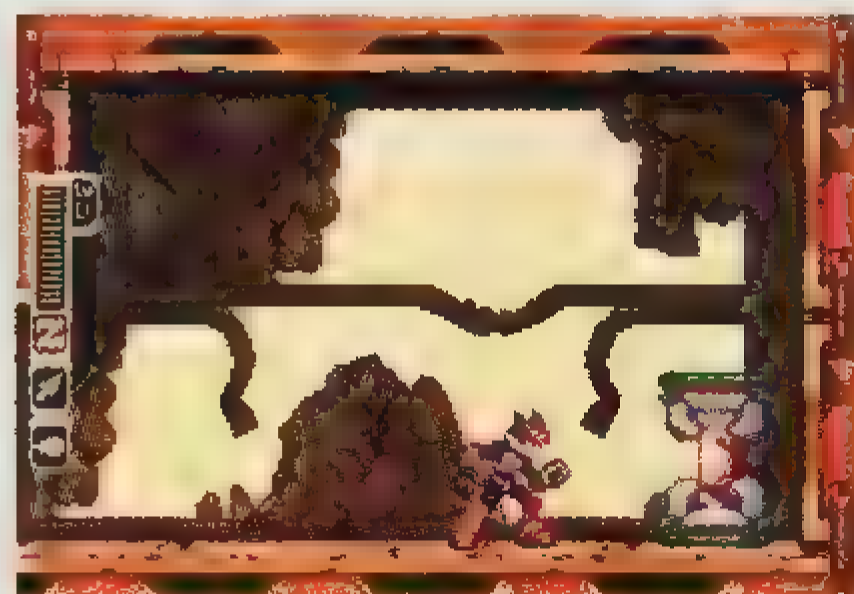
●难度天气：晴天

●关卡区域：人工たいよう

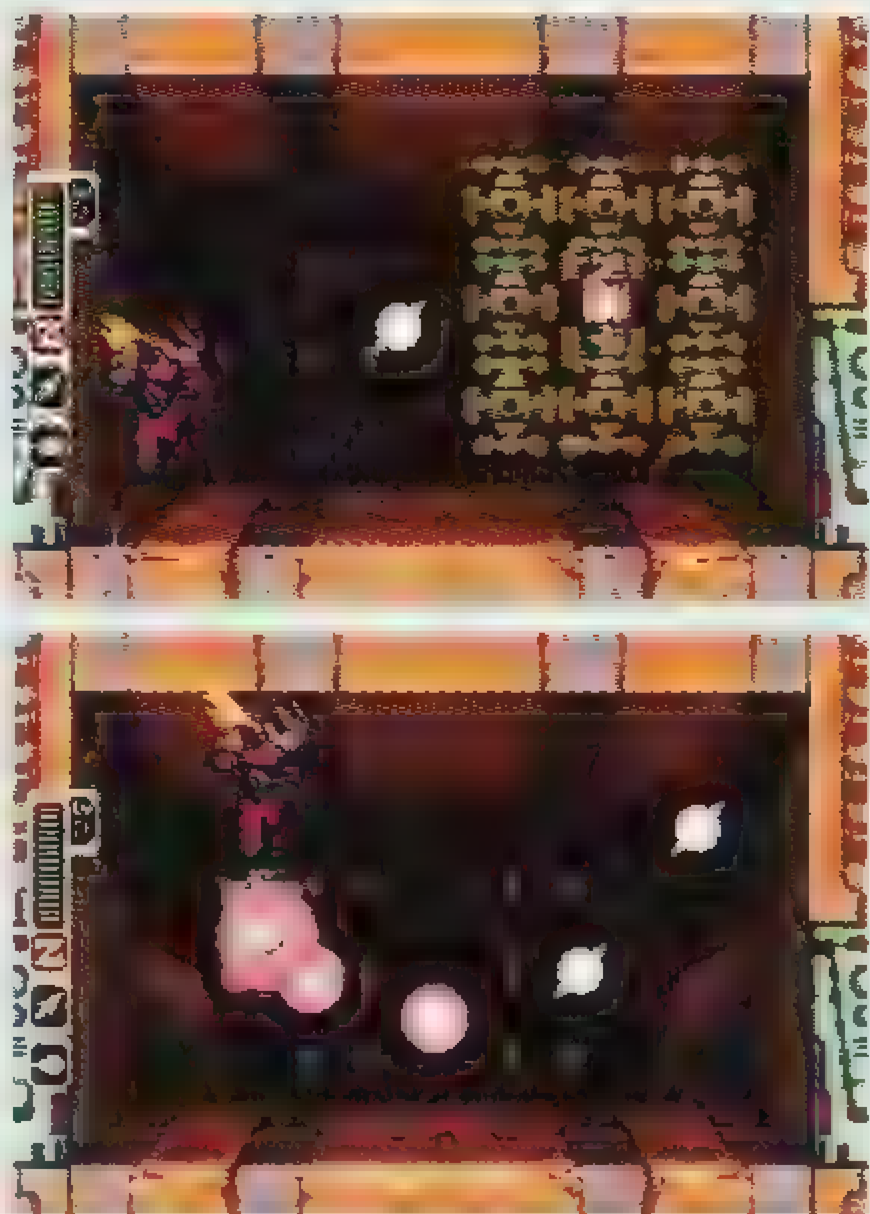
●BOSS：ソル・ティターニャン

●BOSS难度：★★★★

▶ **关卡攻略要点**：注意本关有一个污染度的参数，当zero处在污染区域的时候这个数值就会增加。当达到100%时仍然没有离开污染区域的话就会受到伤害。整个关卡中一共有4个人工太阳可以破坏，要注意途中一些可以进入的房间，全部将里面的人工太阳破坏就能使关后的任务完成度达到100%，这样才有可能达到S级评价。



▶**小BOSS攻略要点**：首先如下图的位置利用跳跃躲过中心位置放射出的子弹，等到它不放子弹的时候用激光刀上去砍杀，一定要在它周围机器放出小子弹前将周围所有的机器打爆。



↑只剩下一个机器的时候它就会像上图这样靠着墙边转动射击，跟与ヒート・ゲンブレム的BOSS战类似，这里同样需要利用墙壁进行跳跃来避过敌人旋转射击的子弹。但是在难度上显然要比跟ヒート・ゲンブレム的战斗简单得多，看准机会不断对其使用蓄力攻击，很容易就可以将其解决。

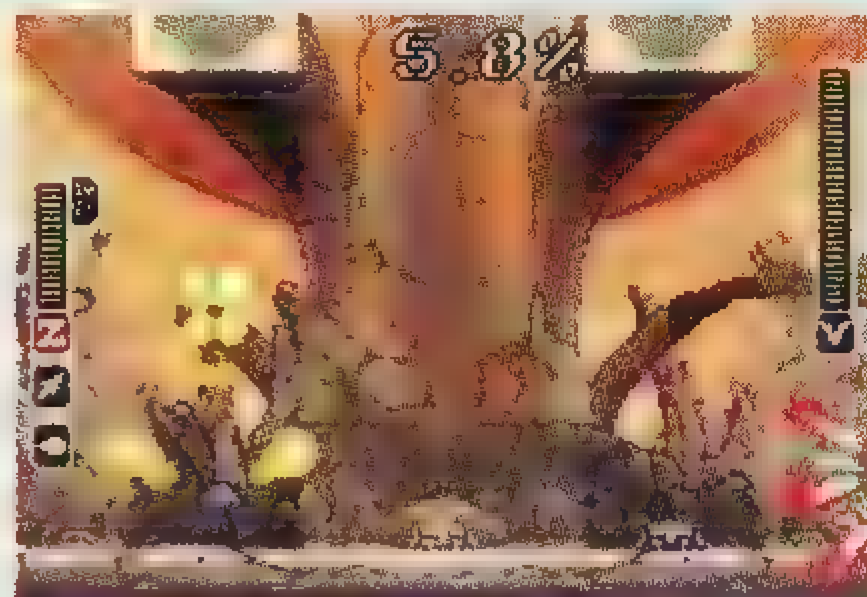
▶ **BOSS——ソル・ティターニャン攻略要点**：本场战斗主要在耗上，因为BOSS是在空中，攻击的机会不是很多。所以如何躲避BOSS的攻击成为能否无伤害击败BOSS的关键，下面就是BOSS攻击的分析图和躲避方法：



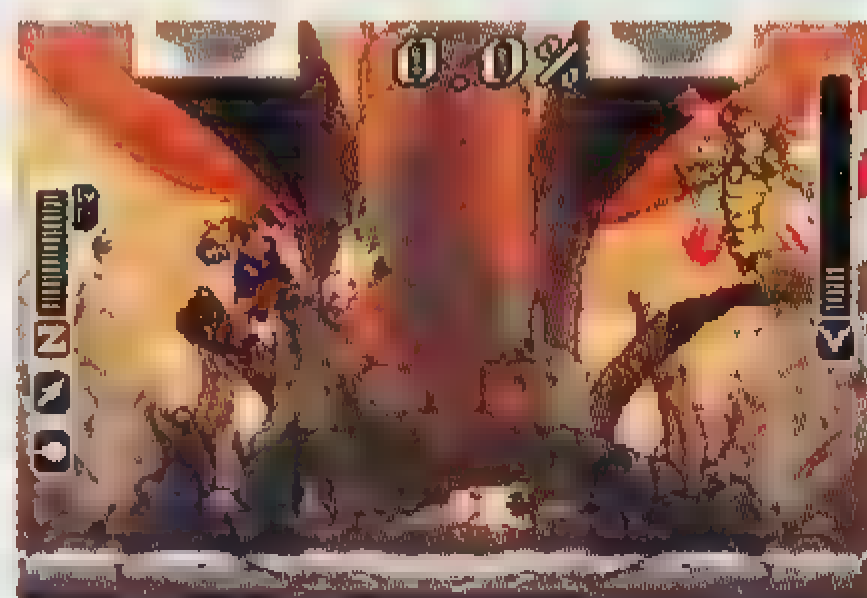
↑当BOSS使用红色的回旋镖武器时，如图中看它们的运行轨迹，先移动到场景的中间位置，先跳跃躲过1号回旋镖的攻击，然后再回过头跳跃躲避2号回旋镖。



↑绿色的回旋镖相比之下就要容易躲得多，先使zero站在远离BOSS最里面的角落里，这样1号回旋镖根本碰不到zero，而2号是后发出来的，当到达zero身边时只要跳一下就可以轻松躲过。



↑当BOSS在地上埋3个炸弹后，最好是跳到第一个炸弹的里面，这样只要躲过一个炸弹的攻击就可以了，不用考虑另外两个。



↑当BOSS的血剩的不多的时候，它会使用一个可以炸开的光球对zero进行攻击，这个是比较好躲的，可以选择向侧面跳开然后从中间落下（如图），这样就可以避免伤害。

尽管这个BOSS比较烦，但是它的攻击方式还是比较单调的，也相应的比较容易躲避，所以只要有耐心，无伤害击破还是可能实现的。

●击败BOSS后可取得的EX技能：バーニングショート

任务：しんしょくのソシ

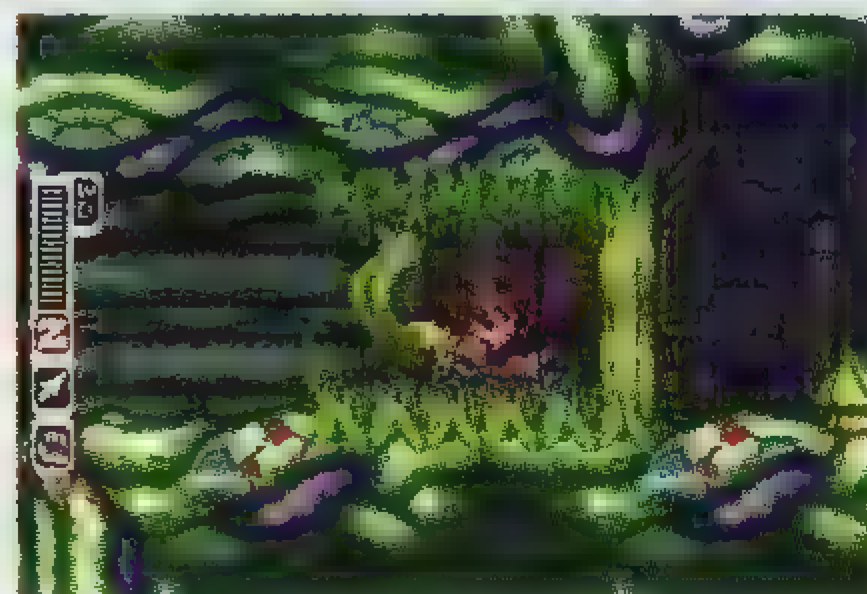
●难度天气：晴天

●关卡区域：地下じゅかい

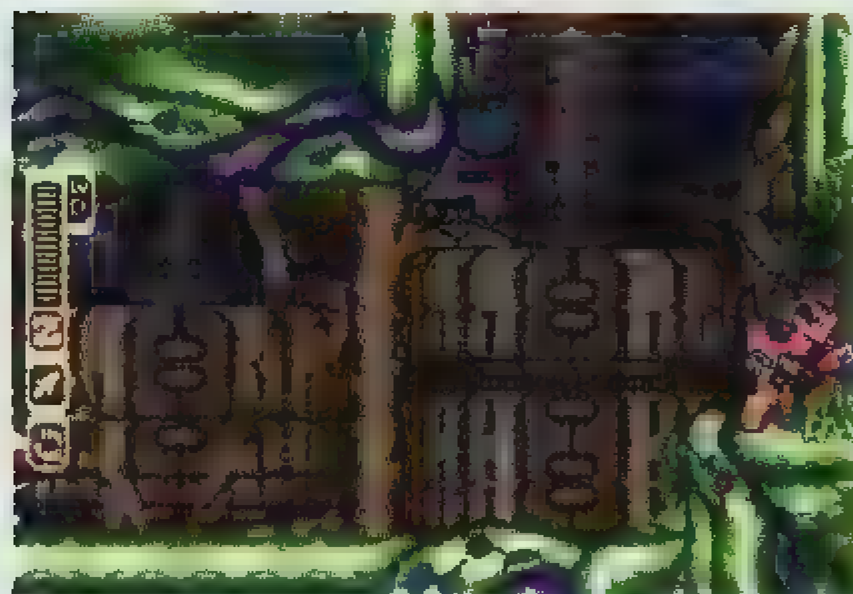
●BOSS：ノービル・マンドラゴ

●BOSS战难度：★★

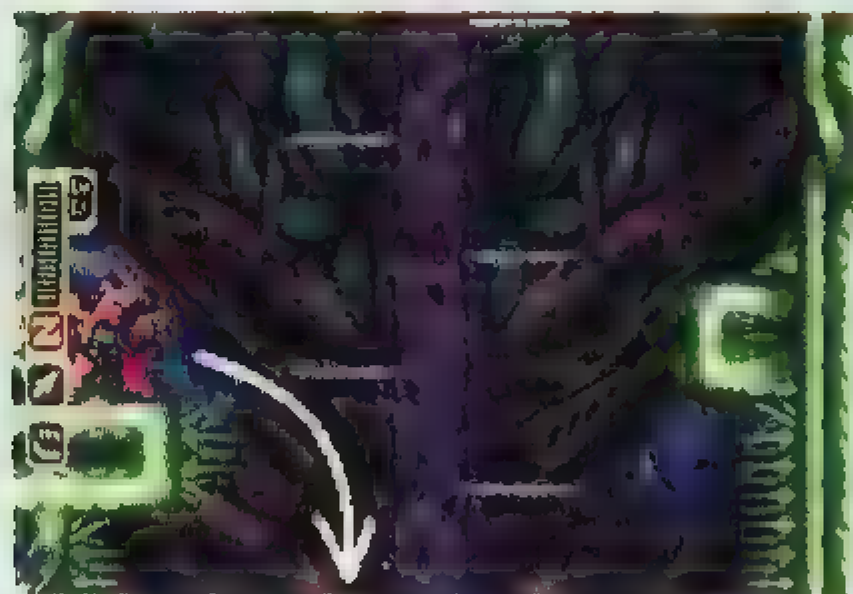
▶ **关卡攻略要点**：



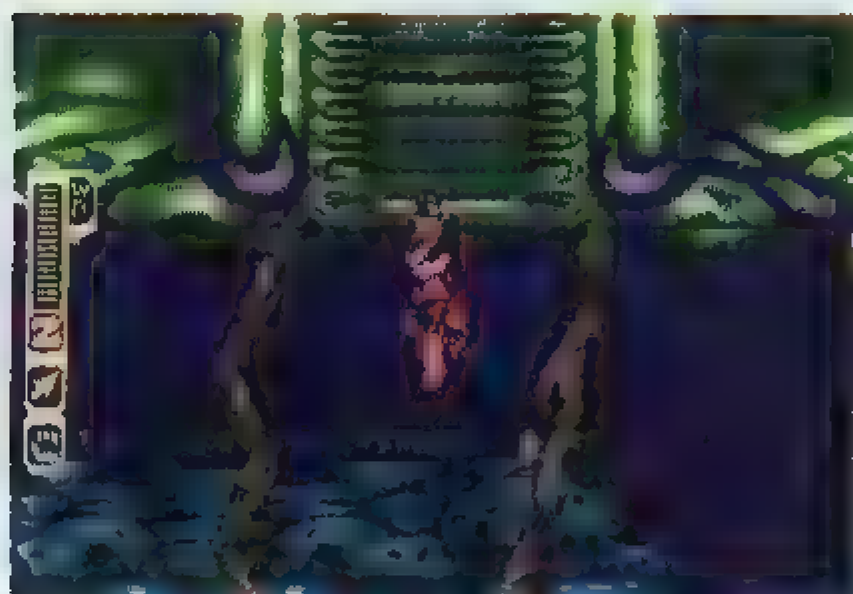
↑本关的场景中经常会出现上图中这样的植物挡住去路，用激光枪和刀都可以将其破坏，如果用拳套进行攻击的话，会比枪和刀的效率高出不少，另外对付那种绿色的从地下钻出的敌人，用拳套可以实现一击必杀。



↑在上图场景的位置，利用zero贴墙跳的技能可以一点一点将一处隐藏的缺口打开，里面是一个奖命道具。

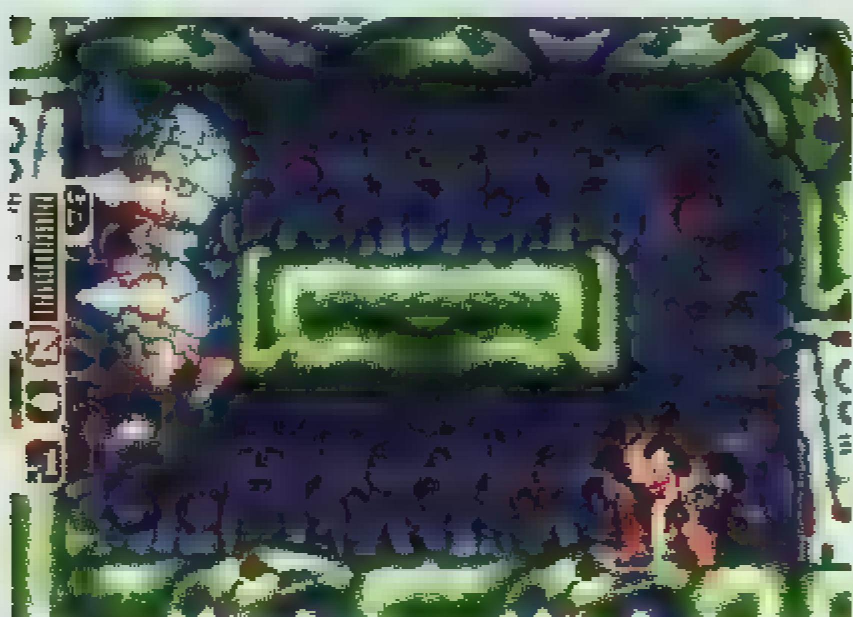


↑在关卡后半段会出现几个全是钉板的场景，很容易死命，尤其是上图这个下落的场景，在图示的位置向下跳就可以躲过中途所有的钉板到达最下面



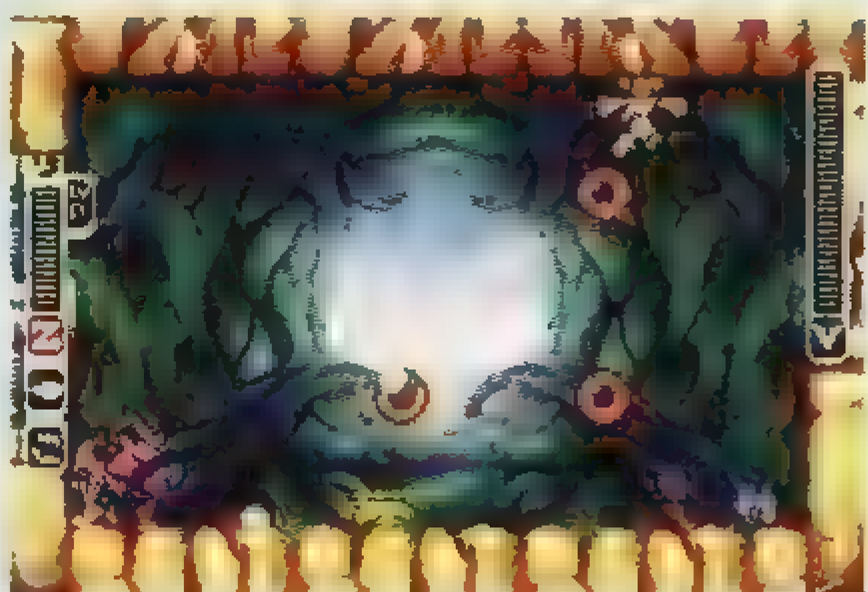
↑关卡后期如果拥有二段跳技能的话，可以在这里一直上去得到道具サブタンク（血罐）。

▶ **小BOSS攻略要点**：这个小BOSS比较容易对付，利用蓄力激光枪不断从远处攻击它，注意不要离它太近。它受到一定攻击后就会转向移动。



当它受到一定的伤害后就会从其尾部放出许多炸弹，注意不要炸到还是拉远距离进行攻击，很轻松就可以搞定。

▶**BOSS——ノービル・マンドラゴ攻略要点**：本关的BOSS战相对来说就比较简单，BOSS的攻击方式虽然种类也不少，但是躲避的难度一般都不大。注意要优先用蓄力光线枪干掉地面



上像夹子一样的敌人，然后再利用墙壁跳到上面将炮塔打坏。BOSS会不断在上下两面墙壁中穿梭。注意它钻出来前会有一个提示，那里的土会不断松动，注意不要被打到。不要沾到BOSS放出的黑色的液体，否则不仅会受到伤害还会招来昆虫一样的敌人，而且移动和跳跃的能力都受到限制，要过一段时间才能回复。本关BOSS总的来说没有固定打法，只要反应快一些不断用蓄力激光枪进行攻击很容易就可以击破。

●击败BOSS后可取得的EX技能：ツイバンゲキ

任务：さんせいう発生そうちのハカイ

●难度天气：多云

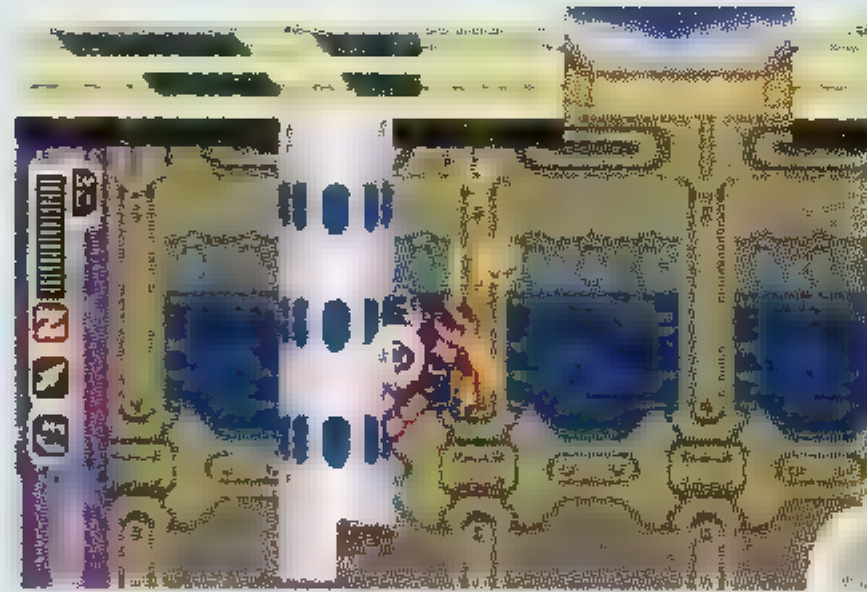
●关卡区域：くうちゅうていえん

●BOSS：ペガソルタ・エクレール

●BOSS战难度：★★★

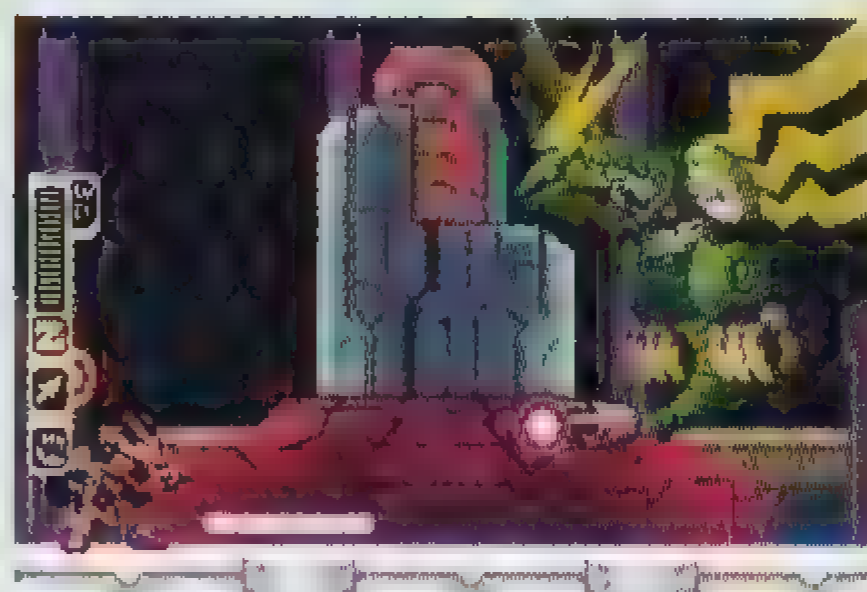
▶ **关卡攻略要点：**

本关如果选择对了天气的话就会始终都会刮风，这对zero的跳跃等动作的完成是相当不利的。所以本关的难度很大程度是“拜风所赐”，一定要小心不要掉到悬崖下面去。另外在本关中有许多像下图这样的场景，如果学会二段跳技能的话就可以跳到最高的平台上，那里有许多不错的道具和零件，一定不要错过哦。

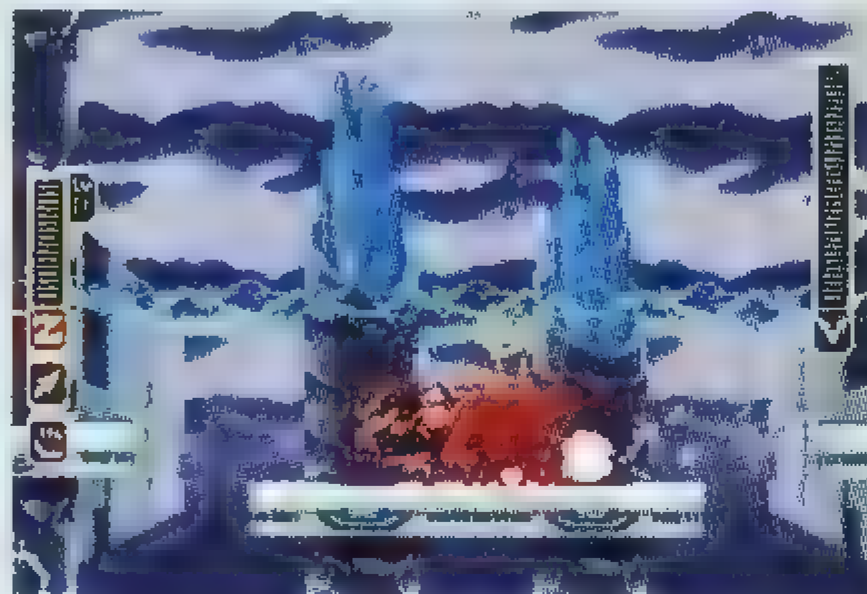


▶ **小BOSS战攻略要点：**

“铁甲飞龙雷属性版”……除了多了一招雷击外没有丝毫的变化，还是一如既往的脆弱，很轻松就可以战胜。



▶**BOSS——ペガソルタ・エクレール攻略要点**：和前面的版面一样，BOSS战这里也同样加入了强风的干扰因素，而整个BOSS战的场景又不是完全封闭的，所以小心不掉到悬崖下面是能否完成本BOSS战的前提条件。BOSS本体的攻击方式比较单一，只不过因为始终是飞在空中，攻击上要显得费劲一些。一定要小心它突然冲过来的攻击，



这个攻击后有个追加动作，就是把zero往外面扔，很有可能被扔到悬崖里面一击必杀，所以一定不要离它太近。当BOSS使用全屏幕的雷击时要迅速跑到中间最低的那个平台上，然后利用冲刺来躲过（如上图）。总

张丹洋	GBA应该出一些针对中国玩家的武侠RPG游戏，最好是金庸大作。
读者资料	19岁，男，310000，浙江大学紫金港校区青溪1舍604室，兴趣：游戏、漫画、武侠

体来说这个BOSS不是很难，想要战胜它还是需要一些耐性的。

●击败BOSS后可取得的EX技能：ブライドッ・しゅいん

任意完成八个任务中的四个就会出现突发事件，进入附加关卡。

—— 附加关卡1 ——

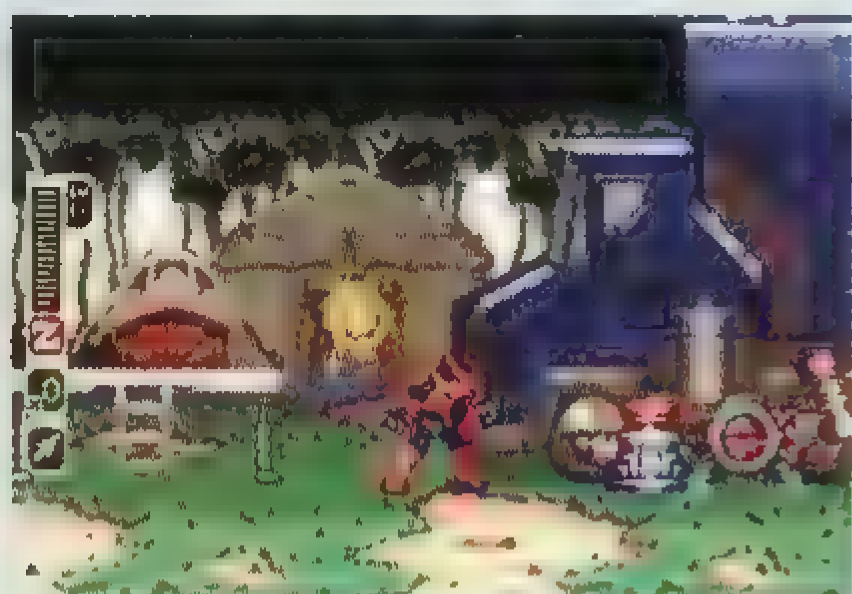
●难度天气：无

●关卡区域：レジスタンスのトレーラー

●BOSS：クラフト

●BOSS难度：★★★☆

▶**关卡攻略要点：**本关的流程比较短，但是想要将任务的完成度达到100%也不是一件容易的事。本关的任务完成度分两个房间：



↑首先就是要灭火，用拳套学会上图中敌人的能力，然后用喷出的水将场景内所有的火都浇灭，被浇灭的火会留下冒烟的痕迹。



↑还有就是要救人，将帐篷或车里的敌人打死，然后将士兵救出来，注意最后一个门旁边是有火的，要慢慢靠近才能进入。将以上两个任务全部完成后就可以使任务的完成度达到100%，这样才有可能在关后达到S级评价。

▶**BOSS——クラフト攻略要点：**对付这个BOSS要以近身格斗为主，尽量在他攻击动作完成前跳到他的身后去，在他攻击的时候用激光刀进行连击。BOSS几种攻击准备动作都比较长，可以用充足的时间进行准备和躲避。对于他放出来的跟踪导弹是可以用刀砍爆的。比较难躲的是他发射出的激光束攻击，必须算好时间利用冲刺才能避免伤害（如下图）。



●击败BOSS后可取得的EX技能：无

—— 附加关卡2 ——

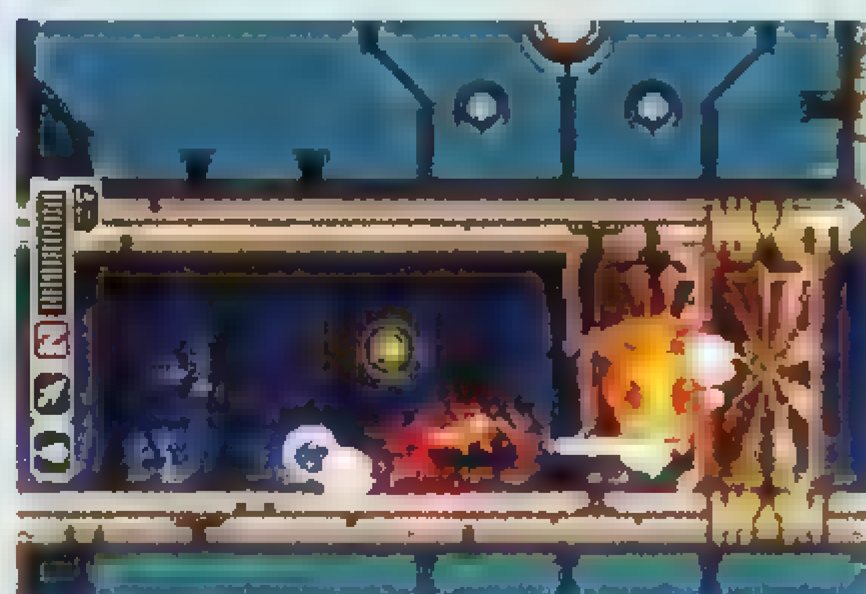
●任务：ネージュのきゅうしゅつ

●难度天气：无

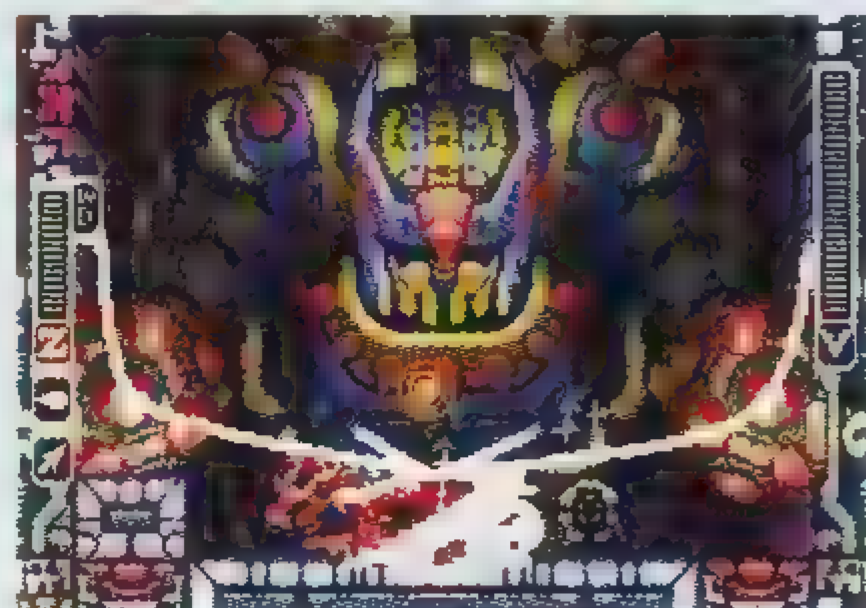
●关卡区域：かんごく

●BOSS难度：★★★★★

▶**关卡攻略要点1：**在关卡中会遇到图中这种像风车一样的装置，可以用武器打破。



▶**BOSS攻略要点：**本关的BOSS战场景比较狭窄，在上方有不停落下的石块，再加上BOSS手臂广阔的攻击范围，想要自由游走于其间，还要攻击BOSS实在是件不容易的事情。要想避免伤害首先就要熟悉BOSS的攻击方式，它的双手攻击有下面的两种方式：



↑手臂从两侧砸向中间，躲避的方式在拳头经过头顶的时候利用冲刺穿过。

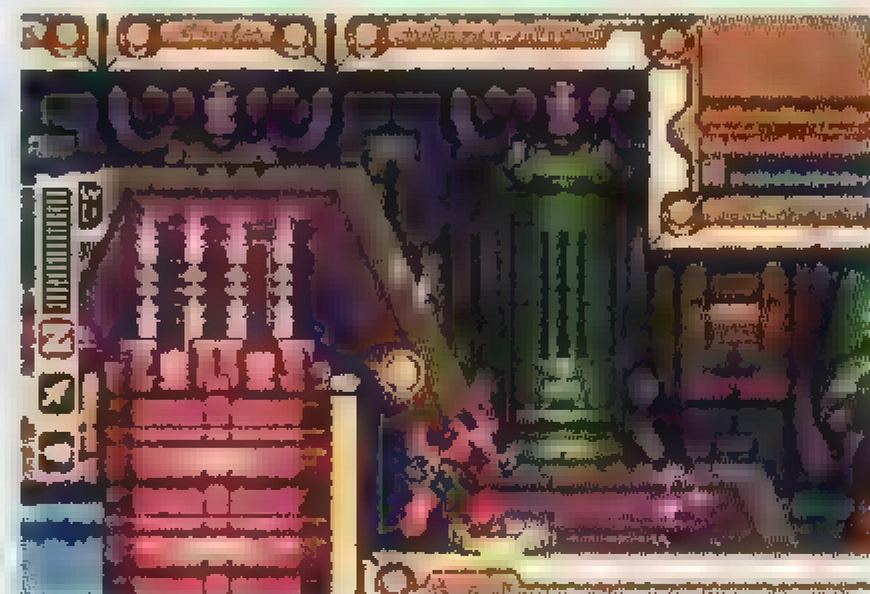


↑手臂从上方向地面砸下，并且会向两边放出冲击波。躲避的方法是跳上两边的墙壁，并且可以顺势用蓄力光线枪进行攻击。

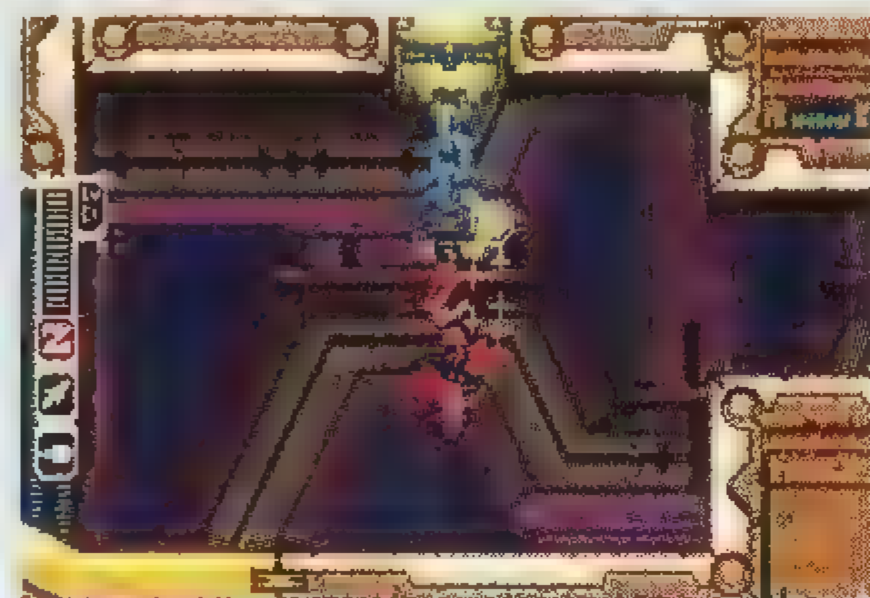
平时BOSS的单手攻击都可以用冲刺躲过，但是要注意上方落下的石块，除了两边的石块都要及时的打碎，因为它们会影响到zero的冲刺躲避BOSS的攻击。石块在落下前会有前兆，就是有一些碎石先落下，所以要提前做出躲避。之所以不攻击两边的石块是因为攻击这个BOSS的主要手段就是利用蓄力光线枪跳上两边的墙壁进行攻击，如果上方落下石块的话就被攻击到，但是BOSS从上向下砸的双手攻击会破坏两边的石块，所以一直停留在两边的墙壁上也是不可行的。打本BOSS还是要以耐心和反应为主，不能急着在一点进行攻击。

●击败BOSS后可取得的EX技能：无

▶**关卡攻略要点2：**打败BOSS后还有一段关卡需要完成。



↑像上图这样的机关需要踩下才能打开前方的钉门。



↑同理，这个机关是需要拉的。

郑旭斌	我们不需要知道彼此的名字，只要我们都爱掌机，我们就是朋友。
读者资料	15岁，男，522000，广东省揭阳市榕城区东湖路莲湖园六座501室，兴趣：动漫、游戏



↑到后期的一个大针坡上,会有铁球从上方的空隙中落下来,需要像图中那样抓过前方不远的横杆才能躲过。

●任务:ドリル型センスイカンのテイシ

●难度天气:雪天

●关卡区域:しんかい

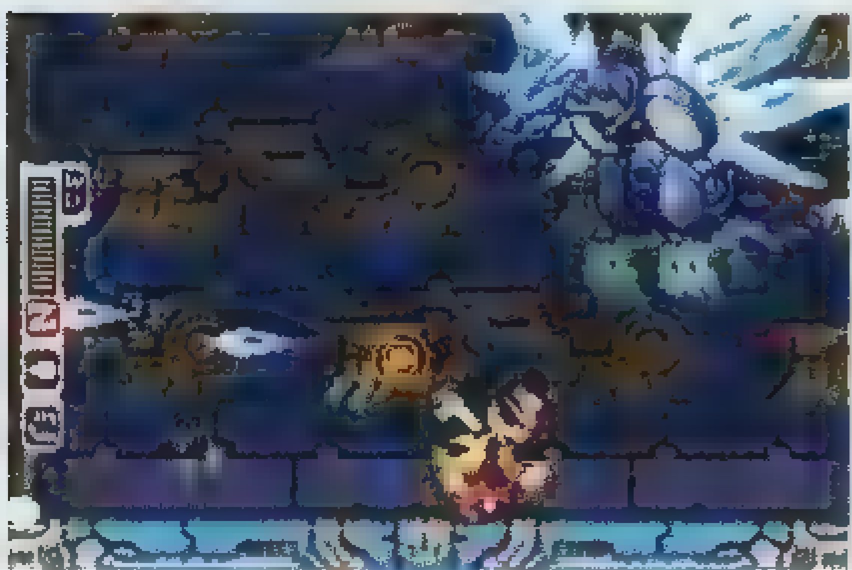
●BOSS:テック・クラーケン

●BOSS难度:★★

▶**关卡攻略要点:**关卡初期要在140秒的时间内进入海底最下层的房间内(如下图),只要一直向下跳就可以,中间会有一些岔路,不过还是比较好找。这里的敌人比较多,又由于是在海底,动作和跳跃的高度和在地面时都不太一样,操作起来可能会有些别扭。



▶**小BOSS攻略要点:**"铁甲飞龙冰属性版",在它准备吹冷气的时候一定要先冲刺到它的正下方,这样就可以避免受到冷气和冰箭的伤害,其它的攻击方式同它的"兄弟"一样……



▶**BOSS——テック・クラーケン攻略要点:**本BOSS是游戏中比较好打的BOSS之一,攻击方式比较单一而且都比较好躲避。本体的暴露度又比较高,用激光刀在近身砍杀也不会有太大的危险。只要注意一下在它进入水中以后不要停留在一个地方就好,它会在某个地方突然出现伤害到zero。由于这里的战斗同样是在水中,所以在操作上同样还是存在适应。



●击败BOSS后可取得的EX技能:アイスジャベリン

●任务:テキ部队のセンメツ

●难度天气:雪天

●关卡区域:コールドスリープしせつ

●BOSS:フェンリー・ルナエッジ

●BOSS难度:★★★★

▶**关卡攻略要点:**本关在通往小BOSS的房间前有两条分支道路,这里笔者建议走下面那条(具体原因后面有说明)。



↑这就是下面那条分支通道的门、之前要利用以前学会的EX技ショウエンガ将雪打没、这样才能进入此门。



↑在这里可以遇到一个顶着磁卡的敌人,用拳套攻击将磁卡夺过来。

在后面的一处被封死的门前使用磁卡就可以进入房间,得到本游戏中第二个サブタンク(血罐)。



▶**小BOSS攻略要点:**这个BOSS弱点是在它的四个发射口上,对付从口中放出的轮胎状的物体需要用激光刀去打,用枪是很难在其撞到zero身上前可以将其全部打爆的。随着发射口被破坏,敌人的行动速度也会越来越快。

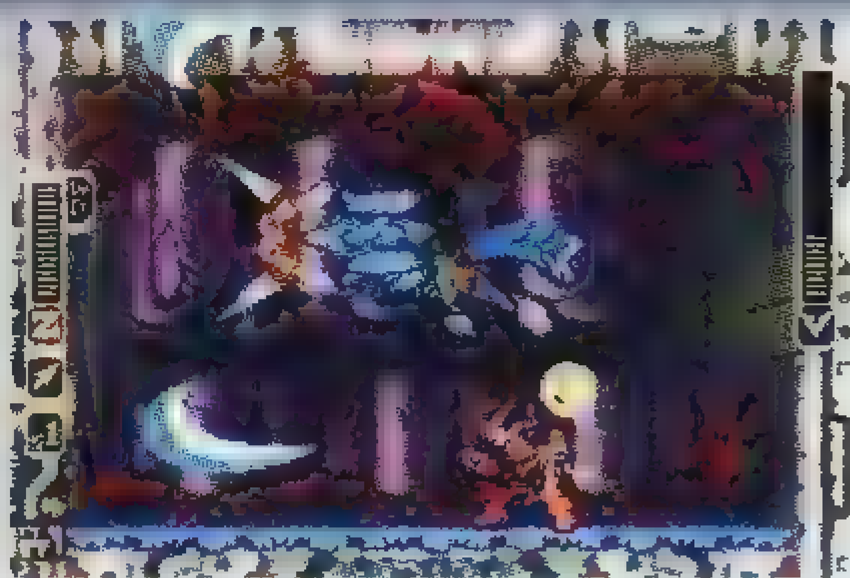


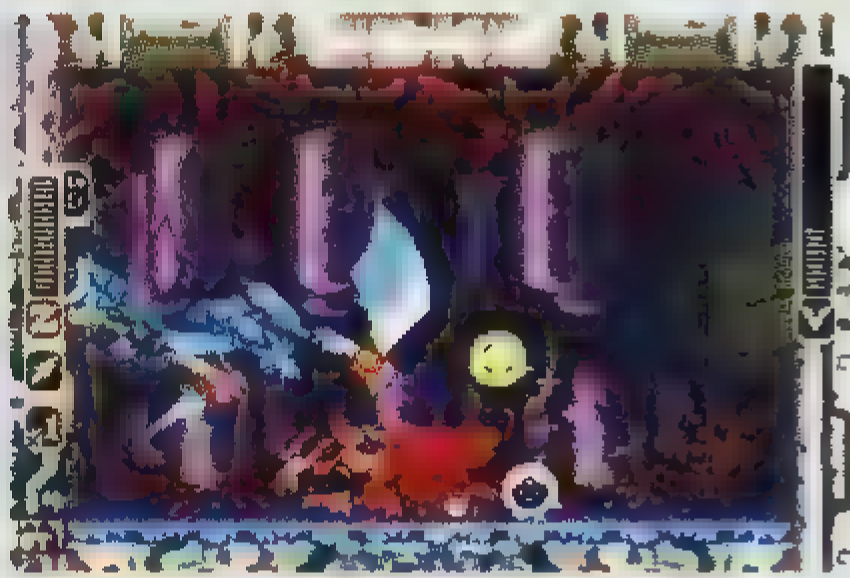
▶**BOSS——フェンリー・ルナエッジ攻略要点:**在与本BOSS战斗时最好可以装备上脚部的装备スパイク・タイプI,作用是在冰面上行动也不会滑动。因为本关的BOSS战是需要冰面上进行的。如果没有的话战斗就要艰难一些。因为BOSS是冰属性的,所以如果能够活用火属性的EX技ショウエンガ就可以起到事半功倍的效果。



↑这个BOSS最难躲的一种攻击方式就是这个"三连击"。笔者以BOSS在画面左边为例。推荐一种比较简单的躲避方法。当看到BOSS准备使用此攻击时,马上移动到场景中心偏右一点的位置,如上图,这样正好可以躲过BOSS的第一下攻击。

乔英楠	我想对掌机说:"如果天堂没有你,我宁愿选择地狱……"
读者资料	20岁,男,071000,河北省保定市北市区小集前街3栋1单元202室,兴趣:看《掌机迷》


↑然后还是站在原地不要动，等着BOSS的第二下攻击，同样可以躲过。

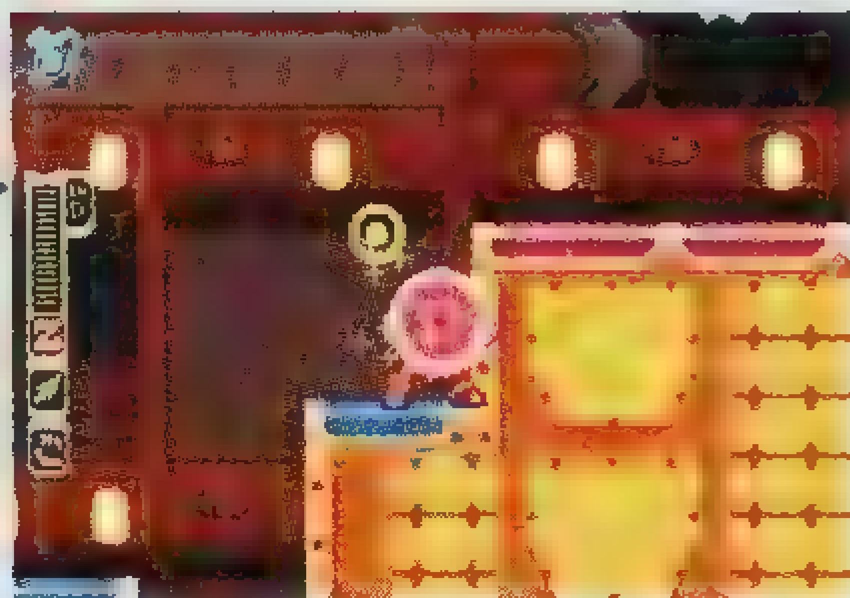

↑在BOSS准备第三下攻击时迅速一个冲刺，这样就可以完美地避过BOSS的“三连击”。

当BOSS召唤出冰体的假身进行攻击时，可以上前使用EX技ショウエンガー下就可以将所有假身都破坏掉。

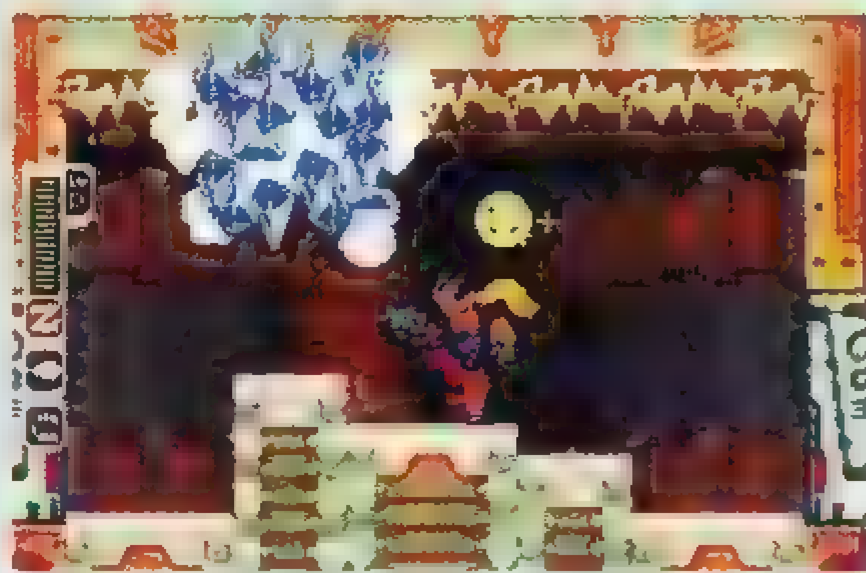
●击败BOSS后可取得的EX技能：ヒョウゲッジン

●任务：しせつの无力化
●难度天气：雷雨
●关卡区域：じば くいき
●BOSS：ミノ・マグナクス
●BOSS难度：★★★★☆

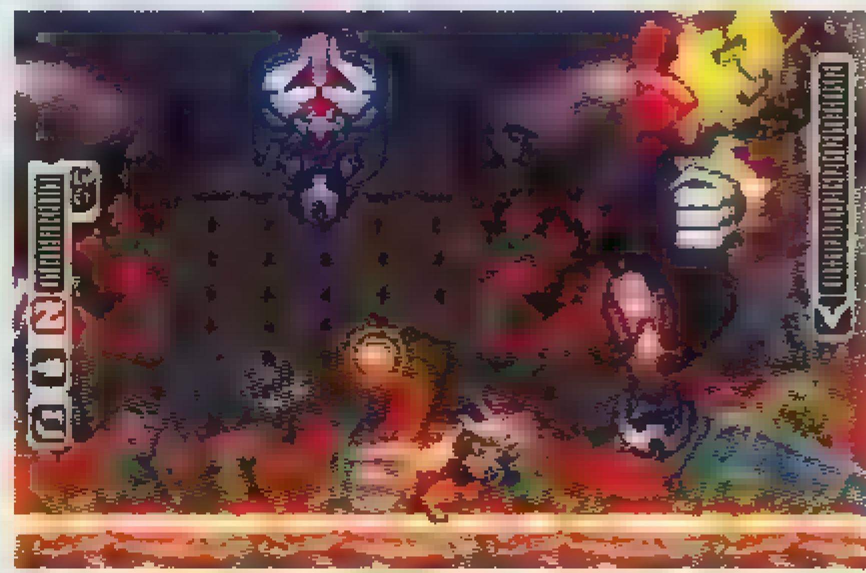
▶关卡攻略要点：在关卡的第二个场景中，会出现红、蓝两种颜色的器皿。当附着上相同颜色的静电以后就会跟周围的电极和地面上的电流形成异性相吸、同性相斥的现象。表现在实际游戏上就是对相同颜色的电极会排斥，这样就不会轻易因为撞上而受到伤害，相反对于不同颜色的电极就有吸引的效果，如果不尽快离开的话就有可能受到伤害。与地面电流之间的影响则是体现在跳跃上的，相同颜色的话就会跳跃的高度非常低，而不同颜色时就会跳得比平时高很多。

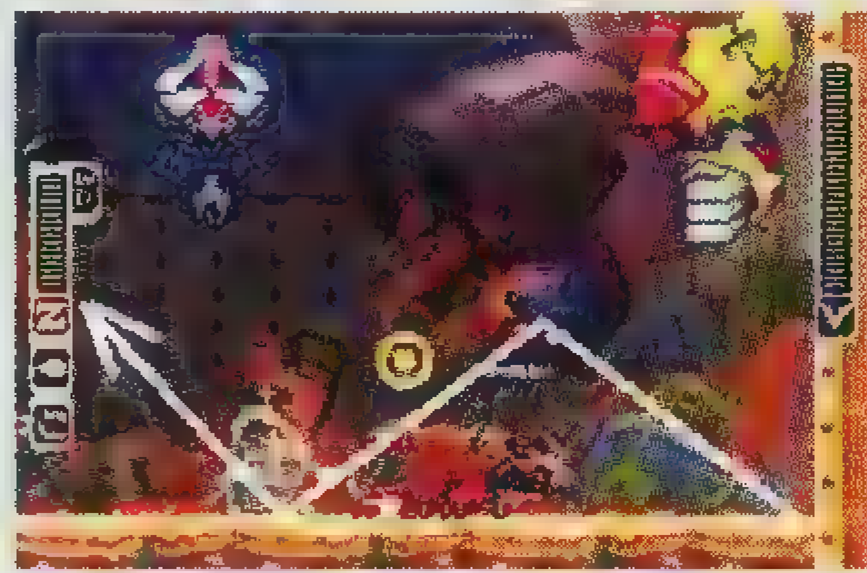


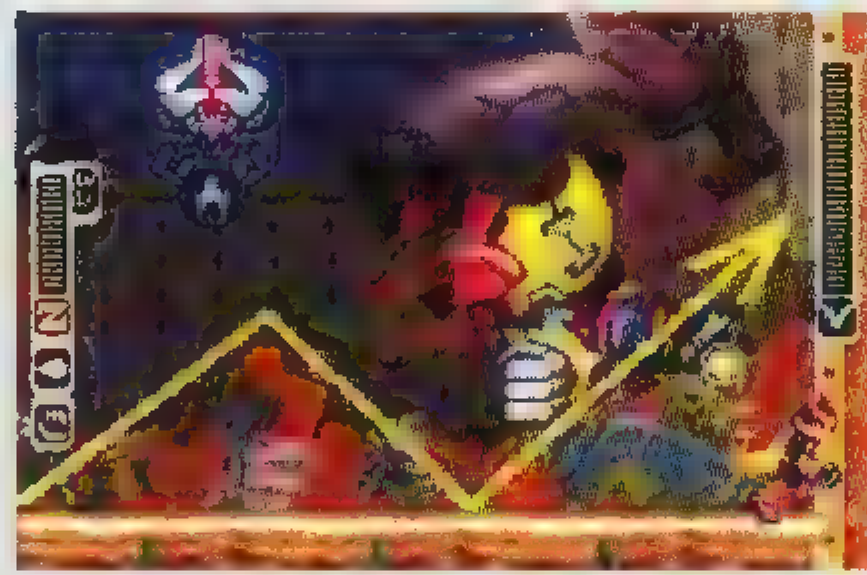
▶小BOSS攻略要点：本关的小BOSS是比较容易对付的，它的攻击方式比较简单，只要注意别处在它的正下方就可以了。如果取得了EX技ヒョウゲッジン，可以利用属性相克用冰冻枪对它进行攻击，这样能够一次实现很大的伤害。

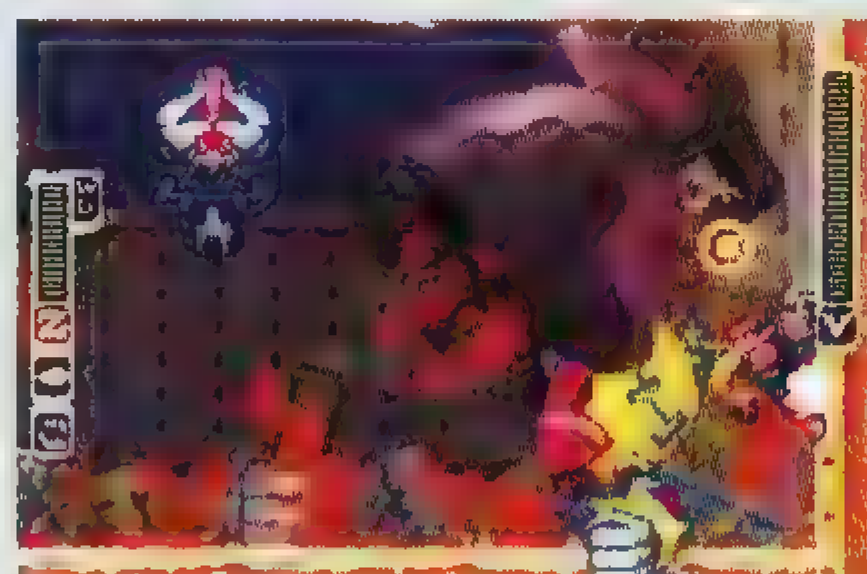


▶BOSS——ミノ・マグナクス攻略要点：本关BOSS比较难缠，尤其是选择难度天气以后加入了电极更是让人感到无比头疼。如果已经取得了EX技ヒョウゲッジン强烈推荐使用这个武器作为主力攻击手段。注意BOSS的弱点在头部，所以在用激光枪射击时一定要先跳起来。要一直与其保持在中距离，因为BOSS的跳跃比较多，为了防止被它逼到角落里就要随时做好在它跳起来时从它下面穿过去的准备。同时又不能离得太近，否则被它冲过来抓住不仅会受到伤害还会因此而附加上电极，BOSS会利用zero身上的电极对其进行百般蹂躏……本BOSS最难应付的就是它的分身攻击，下面笔者给出推荐的破解方法，请读者参考：


↑以BOSS在偏右场景发动分身攻击为例，在发觉BOSS要使用分身攻击时就要第一时间移动到BOSS的下方偏右的位置。


↑在BOSS的身体分散以后开始向右进行冲刺，并且在BOSS右脚从墙上弹回来时从其下方穿过，具体的运行轨迹如图。


↑之后一直站在右边场景的墙角里，BOSS左脚因为无法到达zero所在的位置所以不用做出任何的躲避，具体运行轨迹如图。


↑最后是BOSS的右臂，只要踩墙跳就可以轻松躲过。

在打这个BOSS战时最忌讳的就是被附着上电极，不仅行动不便还会不断将地面上的垃圾吸到zero身上，影响到跳跃的高度。另外BOSS本身也可以放出电极来吸收地面上的垃圾，注意不要被带起的垃圾攻击到，最后BOSS会将集中在一起的垃圾块砍碎，要做到及时躲避。

●击败BOSS后可取得的EX技能：トラクターショット

●任务：セキュウリティシステムのハカイ
●难度天气：晴天
●关卡区域：生きた都市
●BOSS：ブーラプラ・コカベトリ
●BOSS难度：★★★☆

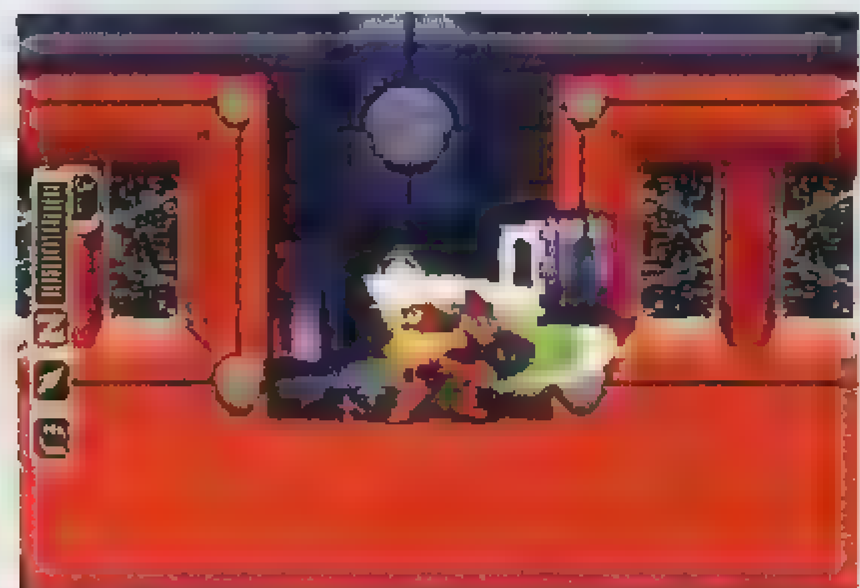
▶关卡攻略要点：本关中最大的难点还是在关中那个交替的压

姜欣	买PSP不如买手提电脑，NDS才是真正的游戏机，不过目前GBA仍然不错，很值得继续玩。
读者资料	20岁，116200，辽宁省普兰店市第二中学三年十二班，兴趣：看书、游戏

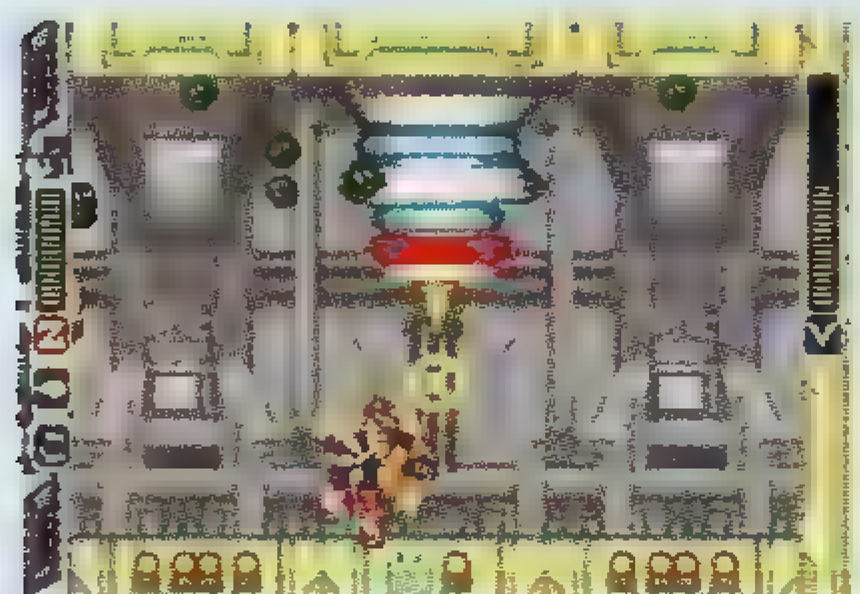
缩机关上，稍有不小心就会被一击KO，这里没有太好的办法，或者一口气蒙着冲上去，或者就是一格一格稳扎稳打的向上跳，全看个人喜好。



▶**小BOSS攻略要点：**破坏掉如图中8个电力供给机即可，注意消灭掉来骚扰的敌人。



▶**BOSS——ブーラブラ・コカベトリ攻略要点：**战胜本关的BOSS是比较容易的，但是想实现无伤害却真的很难。因为BOSS的攻击方式比较杂，相应的可以躲避的场景就太小了。当它背朝zero时就是要下蛋了，一定要提前做出跳跃躲避。除此以外还有冲刺攻击，羽毛攻击等等。最难躲避的就是下图中这种攻击，绿色子弹的分布完全是随机的，如果初始位置站的不好，无论怎么跳怎么跑也是肯定会被打到。所以本关的BOSS想要实现无伤害还真需要一点运气。



●击败BOSS后可取得的EX技能：タイムスドッパー

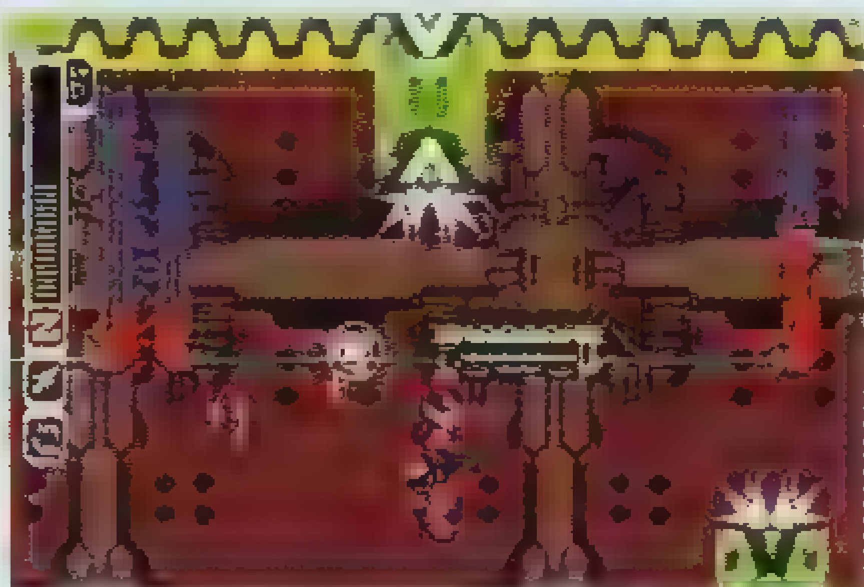
●难度天气：无

●关卡区域：ラグナロクせいぎょしつ

●BOSS：クラフト

●BOSS难度：★★★★

▶**关卡攻略要点：**难点在于上图这个位置，移动平台的下方也是可以抓的，只要知道这一点通过这里就很容易了。



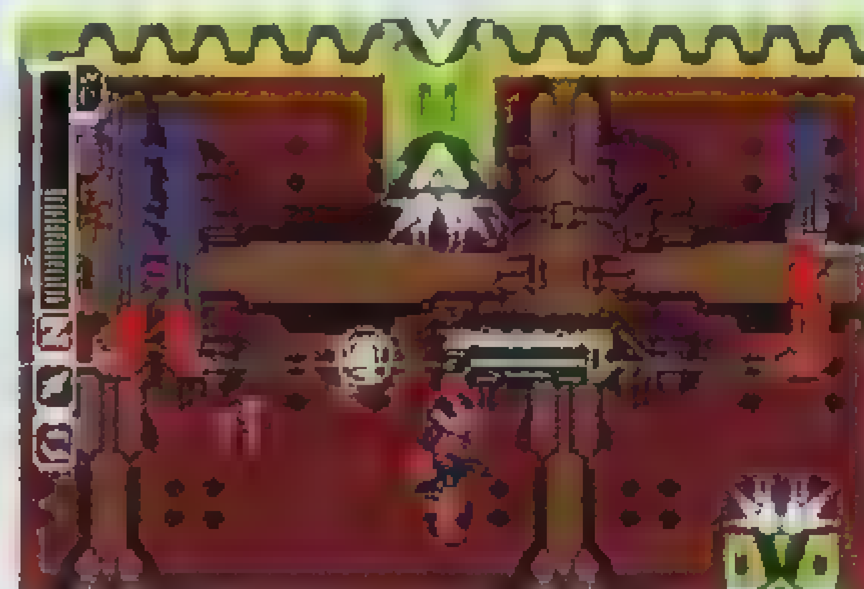
●BOSS战：与クラフト的第二次BOSS战，他的攻击方式基本没变，只新加了一招。不过速度明显要比以前快了。打法可以参照前文，这里就不罗嗦了。

●难度天气：无

●关卡区域：大型传送器

●BOSS难度：★★★☆

▶**关卡攻略要点：**在四个房间的尽头用拳套打开右下方的开关即可，回到中间的房间就可以进入BOSS战。



▶**BOSS战攻略要点：**

●BOSS的攻击方式比较简单，相当容易对付，这里就不多说了。

●任务：プログラムのハカイ

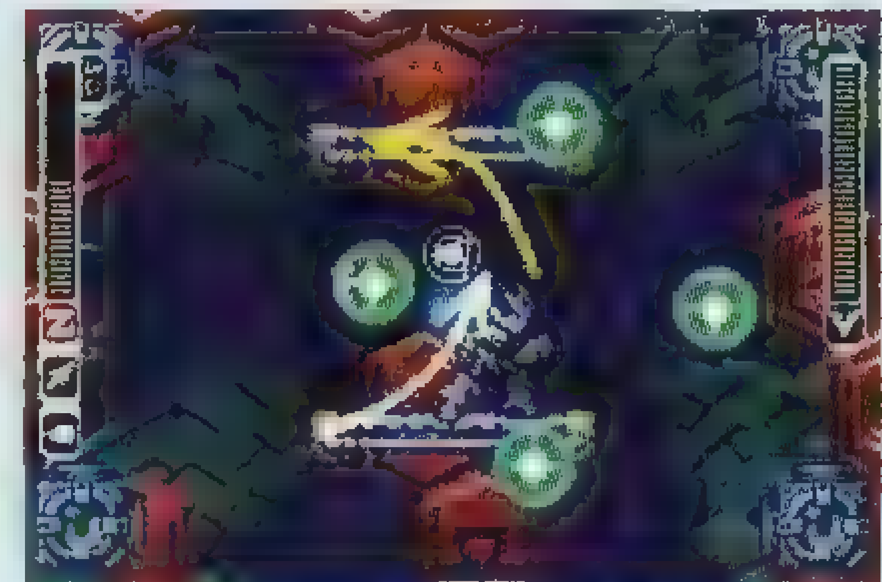
●难度天气：无

●关卡区域：转送がいせんの中

●BOSS难度：★★★

▶**关卡攻略要点：**难点还是钉墙，要注意观察移动平台的下面也是可以抓的。

▶**BOSS攻略要点：**本关BOSS还是很容易对付的，虽然活动的空间小了一些，可是BOSS的攻击方式对zero并不能构成太大的威胁，只要停留在下面的平台上即可。当BOSS冲过来可以用二段跳从它的上面跳过去。BOSS放出的气泡可以用刀砍回去，但是要且砍且退，否则下面的气泡会慢慢接近最后碰到zero。最不好躲就是它放出来的4个旋转的气泡了，具体破解方法见图：



↑以气泡从右向左逆时针旋转移动过来为例、从白色箭头的位置进入中间，然后等黄色箭头的缺口转到zero的正前方时再出来。

在攻击BOSS时建议使用光线枪进行远程攻击，不要与其过分近身，因为后期BOSS的行动速度会越来越快，突然冲过来很难反应过来。

●任务：ラグナロク・コアのテイシ

●难度天气：无

●关卡区域：ラグナロク中心部

●BOSS难度：★★★★★★



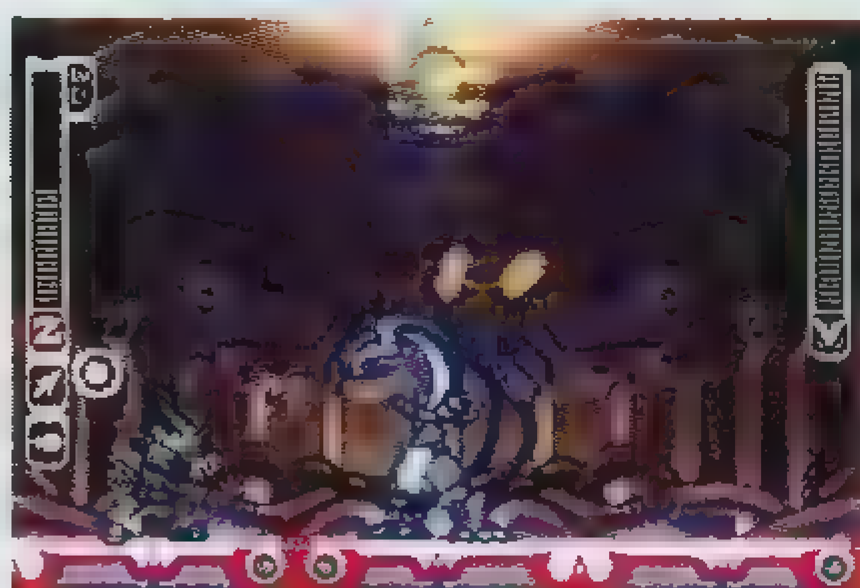
赖朗骏	游戏不可沉迷，但可以喜爱，真是锻炼自制能力的事情。
读者资料	15岁，男，510080，广东省广州市东山区农林下路74号一栋201房，兴趣：掌机、音乐

▶**关卡攻略要点：**见最终BOSS前要先将之前打过的八个BOSS再重打一遍，每打死一个都会有部分补给，全部完成后进入最后的大门，准备迎接最后的挑战吧。

●**最终BOSS战：**最终BOSS一种有两种形态。在第一形态时，BOSS的攻击方式比较多，但并不是很难躲避。当它使用陨石攻击的时候，玩家可以用冲刺来不断分散陨石落下的目标，这样躲起来就容易得多。BOSS放出一排绿色子弹时，玩家要跑到远离BOSS的角落里去，这样子弹的空隙就会很大，很轻松就可以躲过。



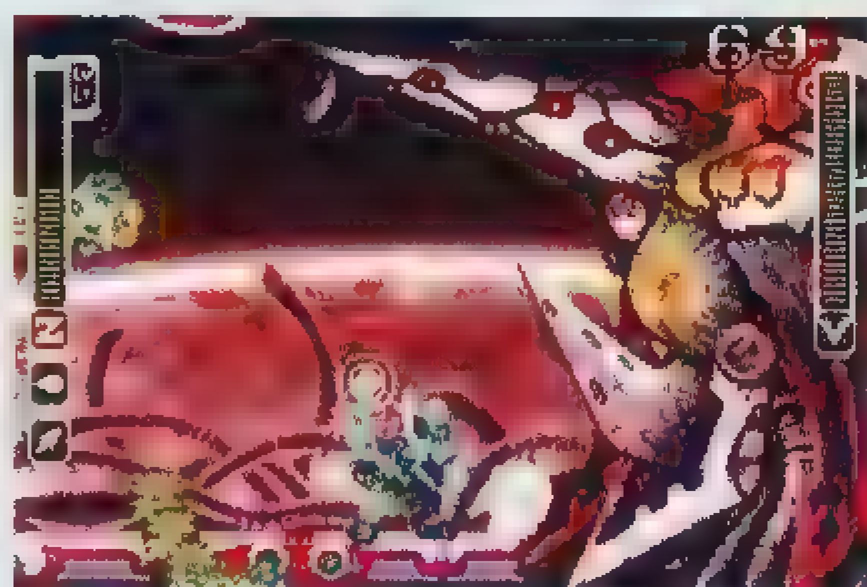
↑当它准备在地上插短剑时、要先冲刺到BOSS的身下.这里不会落下短剑。然后用最快的速度将数量较少的一侧短剑打掉。这样它再放射子弹也只是从一侧过来，就好躲得多。



↑这个BOSS最BT的地方就是可以召唤出前作的BOSS进行攻击。而且一次还是好多个……完全没办法进行回避，根本没有规律……这里只能靠运气。

在BOSS的HP变成黄色后它就会给自己补血，一定要抓住它补血的机会上去痛殴。多用蓄力重斩，打败它应该并不是什么难事。

第二形态，不愧是最终BOSS，终于显露出其狰狞本色。强得没边了，最闹心的就是还有120秒的时限。这里如果没有二段跳能力将很难打败它，因为BOSS的弱点太高，用激光刀近身又很难够到。只能用激光枪跳着打。BOSS的攻击方式并不多，除了绿色的蜘蛛网可破坏以外，其它都必须靠躲，本BOSS的难点并不在如何避免伤害上，而是在于你该如何才能打到它，并且在规定的时间内消灭它。



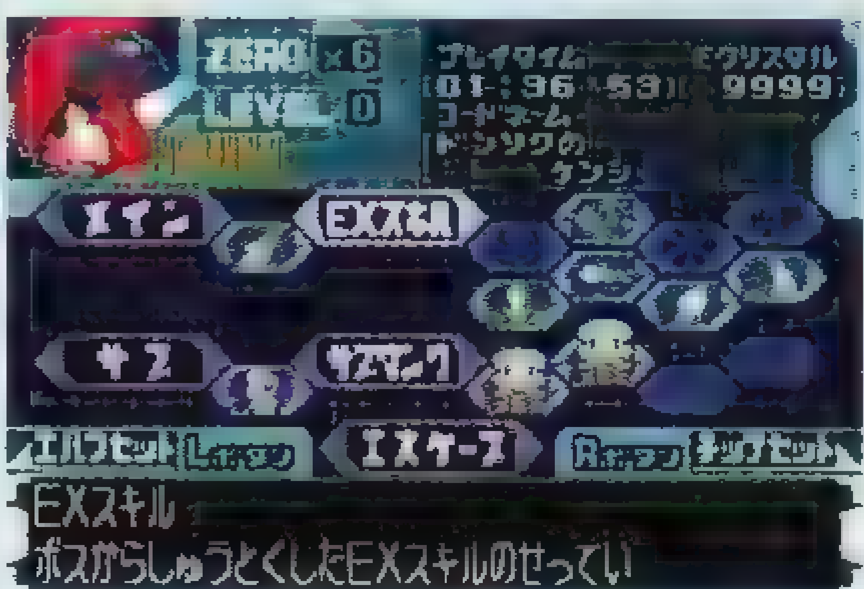
虽然有些困难吧，但是无论如何我都相信最后的胜利一定会是玩家——也就是我们亲爱的读者大人！

研究心得篇

◆ EX技 ◆

本作的EX技是从敌方BOSS那里习得的，只有打死相应的BOSS才能有机会学会它的EX技。关于学习EX技有两点要求：首先就是难度必须要是普通。简单模式下是无法得到EX技的。第二就是在攻略每关时有天气因素在里面，必须选择对BOSS对应的难度天气才可以在打败其后学到EX技。这个跟完成任务的评价没有关系，即使是最低评价，如果是在普通模式下又选择对的难度天气完成就可以学到。关于天气对关卡的影响，绝大部分关卡都会因为天气的变化而产生变化，BOSS的攻击方式甚至是BOSS战时的场景也会发生微妙的变化。所以天气在本作中是一个非常重要的因素，具体区分每个BOSS的难度天气的方法其实非常简单，就是看地图上区域周围方框的颜色，如果是金黄色发光的，那就说明是正确的难度天气。





EX技一共八种，其中包括枪系的四种和刀系的四种。刀系的四种EX技是可以同时装备的，但是枪系的只能同时装备一种，不同的EX技还有不同的属性，利用属性相克在BOSS战时有些意想不到的效果。下面让我们一起看看这些EX技的详细情况。

ツイバンゲキ（刀系）

●属性：无
●习得BOSS：ノ　ビル マンドラゴ
●使用方法：空中十字键"下"+B键

ショウエンガ（刀系）

●属性：火
●习得BOSS：[illegible]
●使用方法：地面十字键"上"+B键

高骏	游戏只能给你带来一时的快乐，最主要的却是生活，休息时记得不要忘了玩掌机！
读者资料	15岁，男，110032，辽宁省沈阳市第四十中学，兴趣：漫画、玩掌机

ヒョウゲツジン（刀系）

- 属性：冰
- 习得BOSS：フェンリールナエージ
- 使用方法：地面十字键“下”+B键

タイムストッパー（枪系）

- 属性：无
- 习得BOSS：ブーラブラヨカベーオリ
- 使用方法：蓄力

バーニングショート(枪系)

- 属性：火
- 习得BOSS：ソル・ティターニャン
- 使用方法：蓄力

ブライトツ（刀系）

- 属性：雷
- 习得BOSS：ペガソルタエクレール
- 使用方法：冲刺状态 B键

アイスジャベリン（枪系）

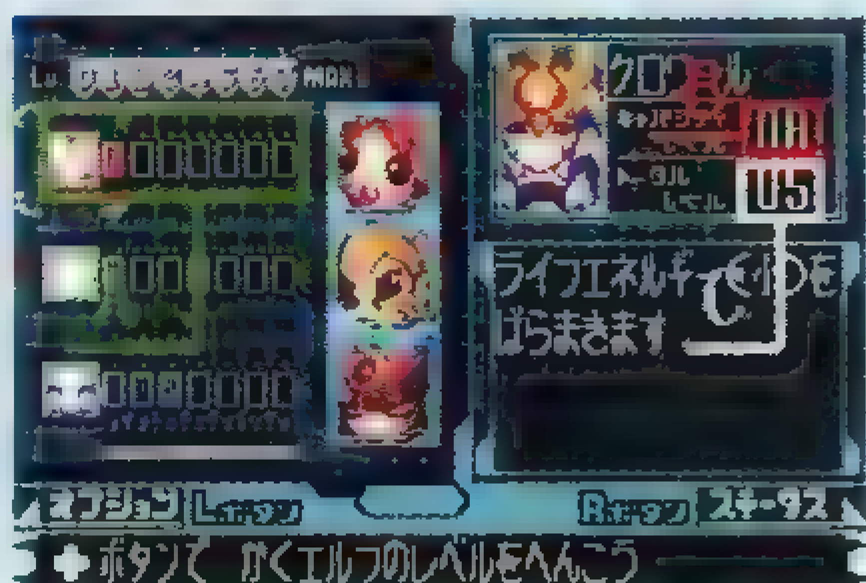
- 属性：冰
- 习得BOSS：テック・クラーケン
- 使用方法：蓄力

トラクターショット（枪系）

- 属性：雷
- 习得BOSS：ミノ・マグナクス
- 使用方法：蓄力

◆ 精灵系统 ◆

进入正篇以后就可以在001的房间内得到精灵。在游戏中得到水晶当达到一定数量就可以来到001的房间给精灵进行升级。三个系的精灵等级是一起提升的。虽然精灵的等级上去了，但是zero能够承受的装载等级却无法依靠水晶来提升。在游戏的正篇中，每完成一个任务就可以提升一级的精灵限制等级，算上身体合成装备中有一个提升1级精灵限制等级的辅助道具。zero能够到达的最大精灵限制等级也仅仅是9级。



如图：A表示的是每个系的精灵实际装载等级；B表示的是zero当前的精灵限制等级；C表示的是实际装载精灵等级的总和。

在实际游戏中C的等级数是没有具体限制，举个例子说，如果精灵已经升到4级，那么C的最大值就是4X3=12。可是如果实际装载精灵的等级之和大于zero的实际精灵限制等级，在完成任务后就会自动给减分，这样就无法完成S级评价了。所以尽量还是不要让C值的超过B值。另外在装备上精灵后，每个系的精灵只能同时具备一种能力，所以选择的时候还要谨慎考虑，是需要一种精灵的高等级能力还是三种精灵的低等级能力，如何取舍还是要看具体关卡和玩家的喜好了。下面让我们一起看看这些精灵系统的详细情况。

NURSE系

LV1：	随机掉落小HP恢复药
LV2：	体力槽上限加4格
LV3：	体力槽上限加8格
LV4：	体力槽上限加12格
LV5：	体力槽上限加16格
LV6：	体力槽上限加16格并且随机掉落小HP恢复药
LV7：	使体力槽上限变成4倍

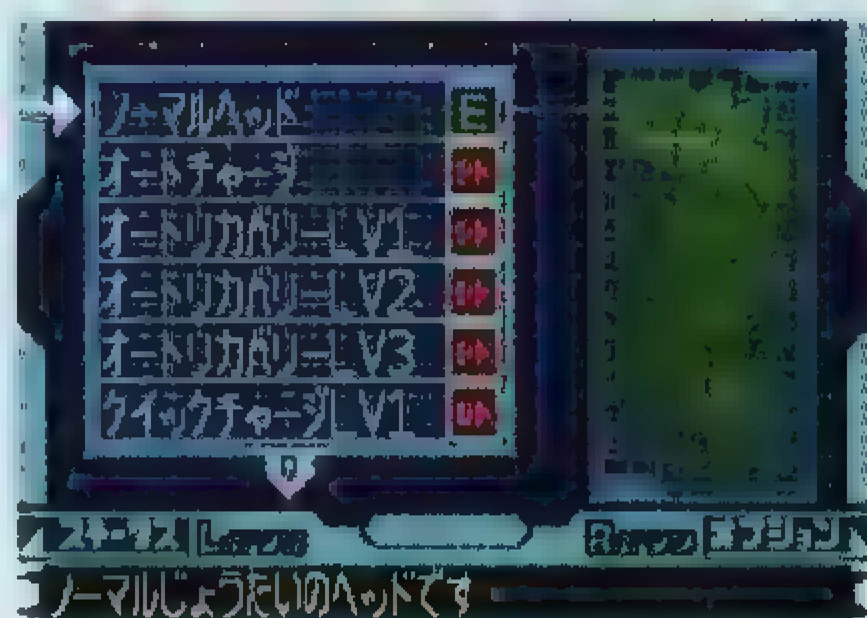
ANIMAL系

LV1：	移动速度上升
LV2：	从墙壁上的滑落速度降低
LV3：	发射火属性的能量弹
LV4：	发射冰属性的能量弹
LV5：	发射雷属性的能量弹
LV6：	当ZERO掉落深沟时会把ZERO吊起来
LV7：	防御力变成初期状态的2倍

HACKER系

LV1：	让枪变成4连射
LV2：	用刀使出三连斩时按上键可以变成上斩
LV3：	枪、刀和拳套的攻击力分别加1
LV4：	使出三连斩时按下键可以发出冲击波
LV5：	打倒敌兵时掉出道具的几率提高
LV6：	拿到特定道具时效果变成两倍
LV7：	可以通过输入指令使出蓄力攻击及EX技

◆ 合成装备 ◆



在游戏中每种敌人都会随机掉落一些与自己同名的零件，收集这些零件后如果再有相应的制作方案的话，就可以在LAB的博士那里合成出拥有特殊能力的装备。方案的取得主要是依靠跟NPC对话或是在游戏中取得，而零件就需要玩家不辞辛苦地反复虐杀特定的怪物了，具体可以参考游戏中附带的怪物图鉴。下面列出所有装备合成所需零件和功能：

オートチャージ

●需要材料:
バリアント ミシル
サンドーザー
ライケン
ライケン
●功能介绍:自动蓄力
●装备部位:头

オートリカバリーLV1

●需要材料:
ポーボラン
バリアント フェンサー
●功能介绍:自动回复LV1
●装备部位:头

オートリカバリーLV2

●需要材料:
ポーボラン
バリアント フェンサー
アークキャノン
●功能介绍:自动回复LV2
●装备部位:头

オートリカバリーLV3

●需要材料:
ポッポラン
バリアント フェンサー
アークキャノン
パンテオン コープス
●功能介绍:自动回复LV3
●装备部位:头

クイックチャージLV1

●需要材料:
ビームウォーカーR
Bキャノン
●功能介绍:蓄力时间缩短LV1
●装备部位:头

クイックチャージLV2

●需要材料:
ビームウォーカーR
Bキャノン
ヒキャルニコスB
●功能介绍:蓄力时间缩短LV2
●装备部位:头

クイックチャージLV3

●需要材料:
ビームウォーカー
R Bキャノン
ヒキャルニコスB
サーペント ギア
●功能介绍:蓄力时间缩短LV3
●装备部位:头

オートフィリング

●需要材料:
ポンセクト
モルグール
グランモール
メカメゾン
●功能介绍:自动回复限制弹数武器的弹药数
●装备部位:头

ウエポンプラス

●需要材料:
ポンセクト
ポンガル
バリアント ファイア
トリアフォルマ
●功能介绍:限制弹药性的武器增加1的上限弹药
●装备部位:头

ガラクタヘッド

●需要材料:
ガラクタ
サーペント ギア
グラスキャノン
●功能介绍:不明特殊性能的装备
●装备部位:头

アブソーバ

●需要材料:
アクスロイド
ジャイロアタッカー
セラミカルチタン
●功能介绍:受伤不会后退
●装备部位:身体

ローリング

●需要材料:
モールロイド
ランプロートX
デリーボム
セラミカルチタン
●功能介绍:空中上/冲刺下+剑为旋转斩
●装备部位:身体

イレイス

●需要材料:
ミニクラバンB
ミニクラバンR
イーレーザー
セラミカルチタン
●功能介绍:剑可以砍去敌人的能量弹
●装备部位:身体

ストロング

●需要材料:
ガンガガーン
セラミカルチタン
●功能说明:刺地和岩浆等必死地带减为伤害LV1
●装备部位:身体

ストロンガー

●需要材料:
ガンガガーン
メカメゾン
セラミカルチタン
●功能说明:刺地和岩浆等必死地带减为伤害LV2
●装备部位:身体

ストロンゲスト

●需要材料:
ガンガガーン
メカメゾン
ニドバルーン
セラミカルチタン
●功能说明:刺地和岩浆等必死地带减为伤害LV3
●装备部位:身体

リフレクト

●需要材料:

杨烨	游戏应该是陪伴人一生的运动。
读者资料	543100，广西省梧州苍梧县苍梧中学0210班

ジャイロアタッカー
リフビーマ
セラミカルチタン
●功能说明:用剑可以将敌人的能量弹反弹
●装备部位:身体

エクステンド

●需要材料:
ボマイだー
ニークリスタ
エレデサーダ
セラミカルチタン
●功能说明:受伤后的无敌时间增加
●装备部位:身体

エルフ

●需要材料:
ブアエルフ
メットール
ビーネラン
セラミカルチタン
●功能说明:精灵的限制等级提高一级
●装备部位:身体

ガラクタボディ

●需要材料:
ガラクタ
Sクリスタル
ガンガ ガ ガーン
セラミカルチタン
●功能说明:不明特殊性能的装备
●装备部位:身体

クイック

●需要材料:
ケルベロス×3
●功能说明:少量增加走路速度
●装备部位:脚

ダブルジャンプ

●需要材料:
ファイタル
ガン ガ ガーン
ジャイロキャノンH
キャノンホッパー
●功能说明:二段跳
●装备部位:脚

スプラッシュジャンプ

●需要材料:
クリオネオン
ヤドカロイド
メデュホッパー
●功能说明:可以实行水面跳
●装备部位:脚

スパイク タイプI

●需要材料:
ニドルバーン
クロスサイン
クリオネオン
●功能说明:冰地上行走不会滑动
●装备部位:脚

スパイク タイプW

●需要材料:
メリアント クロウ
ポップラン
グラスキャノン
●功能说明:不会受到风和磁力等地带的影响
●装备部位:脚

フロッグ

●需要材料:
マグネバーN
マグネバーS
ケロッシュ
●功能说明:在墙壁滑落的速度降低
●装备部位:脚

ガラクタフット

●需要材料:
ガラクタ
ボマイダー
ビームウォーカー
モールロイド
●功能说明:不明特殊性能的装备
●装备部位:脚

Sクリスタル

●需要材料:
ファイタル
メカメダン
メリアント ファイア
セラミカルチタン
●功能说明:合成材料
●装备部位:X

关于ガラクタヘッド(头)、ガラクタボディ(身)、ガラクタフット(脚)这3个“不明特殊性能的装备”的作用:在二周目时使用这一套装备,可以使zero的攻击力变成普通状态的二倍,而防御力则降为普通状态的1/2。但是,如果装备精灵的话,这样的效果就会消失。

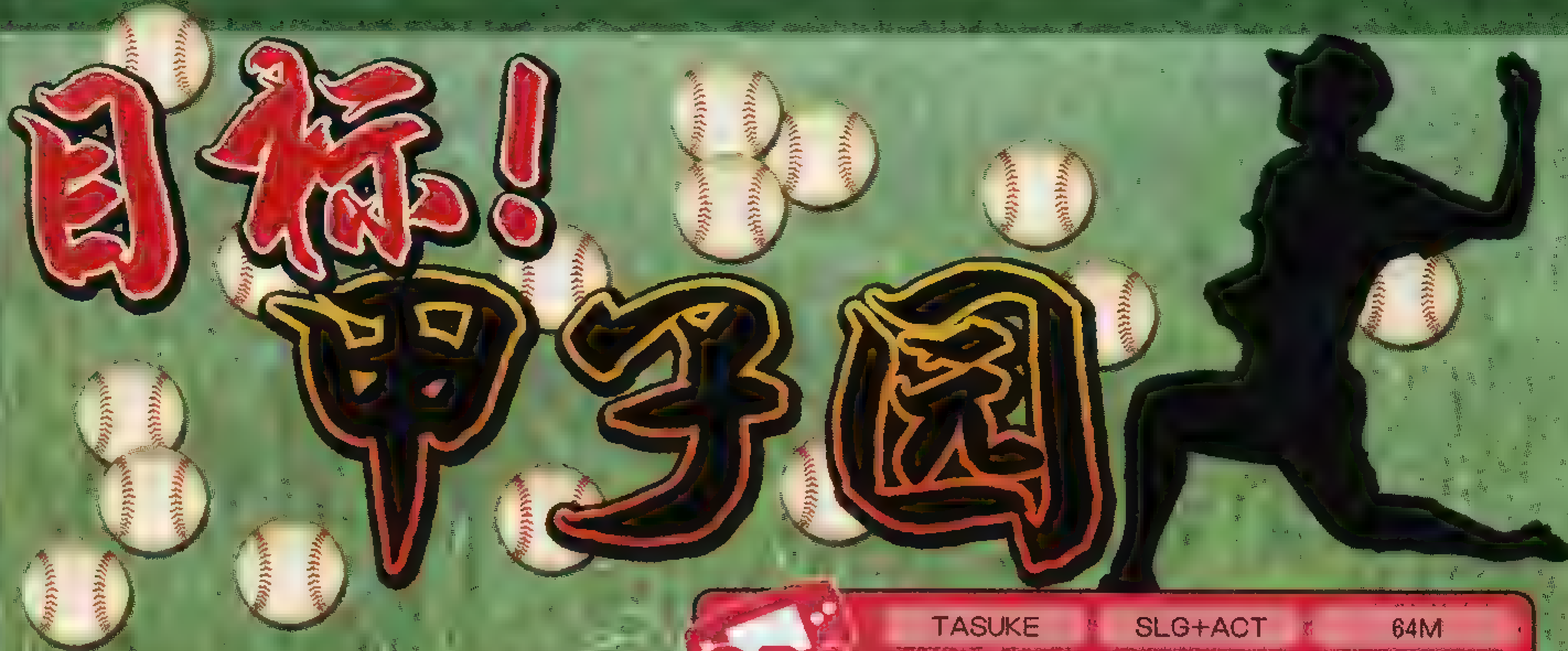
拳套的妙用

在游戏中使用拳套攻击敌人就会一定几率将敌人的武器强夺过来,不仅是武器甚至是敌人的防具也可以使用,但是要注意这些抢来的武器有些是有残弹限制的,而有些则是无限的。另外用拳套攻击敌人还可以从一些特殊的敌人身上取得零件,在一些关卡中拳套也有着它独特的作用。具体还是让玩家自己去发现吧。

—— 结束语 ——

匆匆忙忙的完成这篇攻略以后,才发现自己真的已经疲惫不堪,真的是很累,从接到这个任务到截稿日期,只有短短的2天时间,严格点说应该是一天半的时间吧。我是拼了命才把这篇攻略赶出来的,时间仓促,肯定会有许多不尽心意的地方,希望读者大人能海涵。

陶云峰	过去有台GBA,走到哪里都嚣张。现在拿出GBA觉得脸上没有光,只恨老任心不甘,再出DS把俺汗。
读者资料	15岁,男,200331,上海市普沱区真南路2949号501室,兴趣:看PG、玩GBA





TASUKE	SLG+ACT	64M
2005.03.10	5040日元	1–2人用

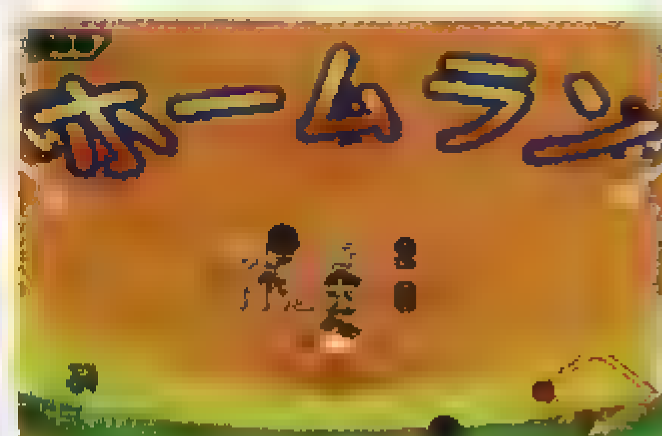
文/NW旅团 phantom 责编/小侃

棒球基础知识

棒球运动是在规定场地上，各出9人的2队以争取得分数多于对手而进行的比赛。比赛场地是一个直角扇形区域，直角两边是区分界内地区和界外地区的边线。两边线以内为界内地区；两边线以外为界外地区。界内和界外地区都是比赛有效地区。界内地区又分为内场和外场。内场呈正方形，四角各设一个垒位，在同一水平面上在尖角上的垒位是本垒，并依逆时针方向分别为一垒、二垒和三垒。内场以外的地区为外场。

全垒打：在界内区上空，击出的球直接飞越全垒打围栏。这种球能够使跑者跑完全部垒包而得分。打出后将是棒球比赛中的高潮。





好球区：在本垒板的垂直上空,高度在击打球员肩部上沿与裤腰上沿之间的水平线,低限在双膝上沿之间的立体区域叫“好球区”。好球区按击打球员准备迎击投球时所采取的站立姿势判定。

好球（又称为击）主要分为3种：击打球员击球未中；击打球员未挥棒击球，但该投球的任何部分在飞行状态中通过了好球区的任何部分；好球前，击打球员击成界外球。

坏球：投手合法投出的没有直接通过“好球区”而击打球员又未挥击的投球叫“坏球”。

触击打:不挥动球棒但有意等球碰棒或使棒轻触来球,使球缓慢地滚入内场的击球叫“触击打”。

上垒：上垒主要有以下几种情况。1、守备方投手投出四个坏球；2、守备方投手投出死球（球投出后，击打球员没有挥棒，球击中击打球员的身体）；3、击出界内球球落地后，跑者跑上目标垒后，守备方还未把球传到目标垒上；4、盗垒：跑垒员不依靠安打、刺杀、失误、封杀、野手选择、捕逸（捕手漏接）、暴投、投手犯规而能进一个垒时，记为盗垒。

出局：攻方队员被取消击球、跑垒或得分的权利或者防守队为使本队改守为攻，使进攻队失去三次进攻条件之一叫“出局”。出局通俗地说分为没击中球后被杀出局和击中球被杀出局。当守备方投手投出3好球后即判击打球员出局；当击打球员击出球后，球在落地前被守备队员直接接住或击出球后还未跑上垒，守备方已经把球传到了跑者的目标垒上均可判出局。

局：局是全场比赛的一部分。比赛双方分别因三人出局而交换攻守各一次为“一局”。一方一次进攻为半局。 注：先攻队进攻时为上半局，后攻队进攻时为下半局。棒球一般共有9局。现在大家知道“9局下半”是什么意思了吧。

操作介绍

进攻状态下（打击方）

A键	大力挥棒。
轻击A键	将球棒横握进行触击打。
方向键+A键	在有己方球员在跑垒的时候可用方向键+A来控制某个具体球员的归垒方向。(左为3垒,上为2垒,右为1垒,下为本垒,下同)
方向键+B键	1、在己方球员未挥棒而有己方球员已经上垒的状态下可按方向键+B来控制垒上的球员进行盗垒;2、在己方球员跑垒的时候可按方向键+B控制某个具体球员的跑垒方向。
方向键	调整击打球员的站位。
START键	显示比赛菜单。

防守状态下（投球方）

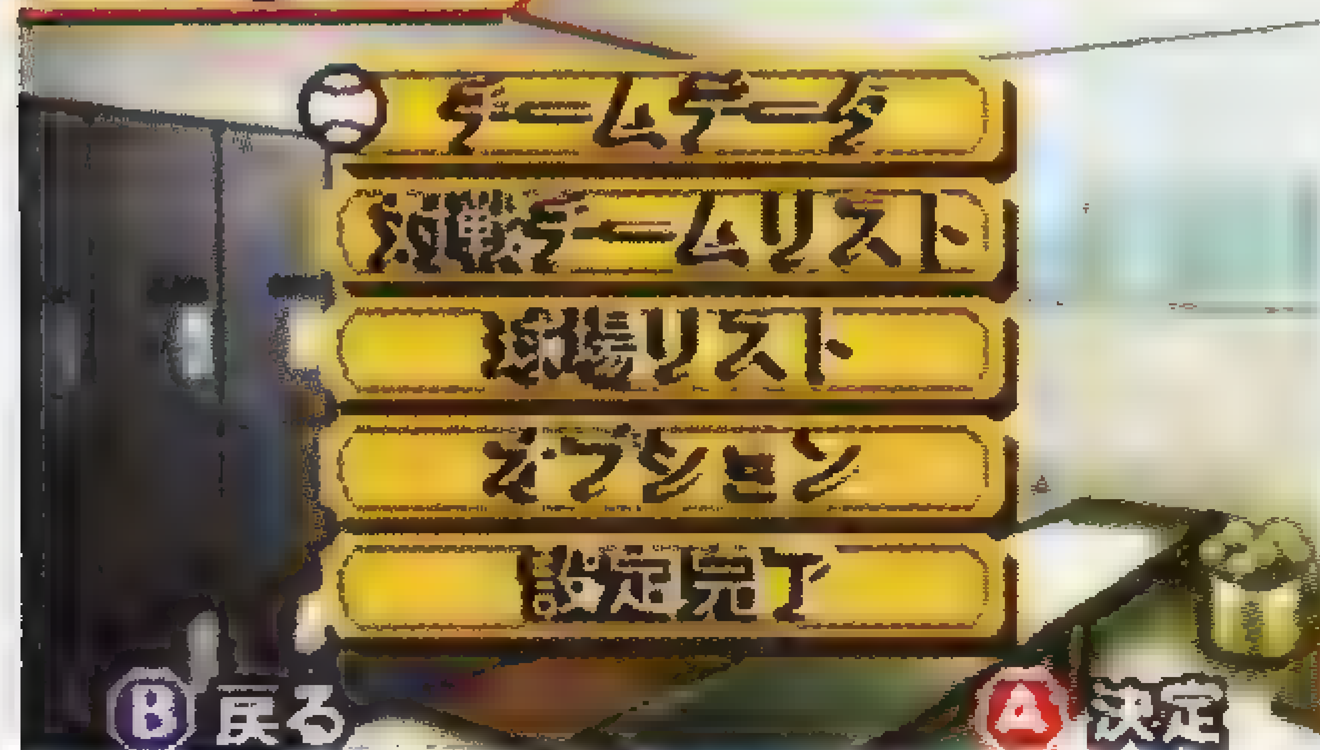
A键	1、确定投球力度。2、确定出球方向。
方向键+A键	1、投球时可以选择出球方向;2、球被击出后按方向键+A可以选择把球送回哪个垒位;3、在球被击出后可按方向键+A控制防守球员做出扑救动作。
B键+方向键	投手将球投向不同的垒位以防止盗垒。
L键	向左调整投手的站位。
R键	向右调整投手的站位。
方向键	投出球后，控制球的飞行线路。
START键	显示比赛菜单。

系统选项

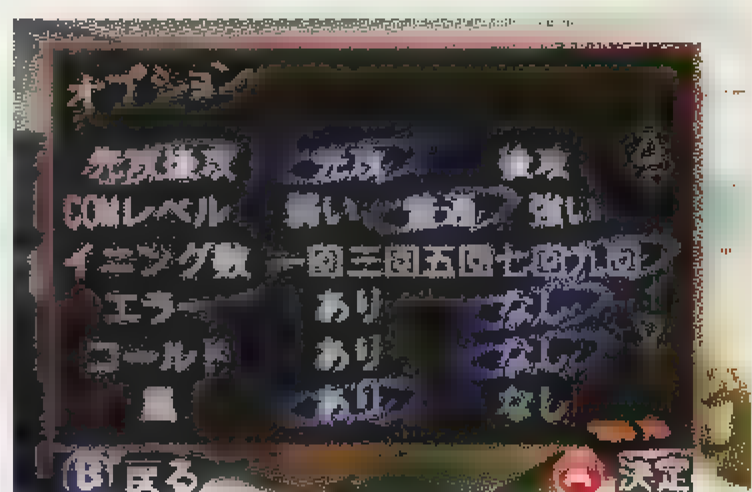


続きから	读取进度，继续游戏
始めから	重新开始游戏
パスワ-ド	读取一个进度输入密码，以取得新队员或隐藏球队
ミニゲ-ム	进行游戏里的特训时的小游戏
COM对战	和电脑进行对战
通信对战	通过对战线和朋友对战

这里需要讲解下的是“COM对战”，选择“COM对战”后的第一个选择分支从上到下分别是练习赛、甲子园赛2种对战模式。甲子园赛模式的基本流程和后面“比赛”章节里介绍的完全一样，这里就介绍下练习赛模式。选择练习赛模式后，首先看到的是一个选择菜单：



チームデータ里可以查看己方球队资料，包括球队的实力评价；对战チームリスト就是对战球队列表，可以选择一支球队进行练习赛，这里同样可以查看所选球队的实力评价；



オプション里是比赛相关设置。

先攻后攻：选择自己球队的攻击顺序。

COMレベル：设置电脑的难度，有弱、普通、强三种。

イニング设定：比赛局数设定。

エラー：比赛中球员是否会出现主动失误。あり为打开，なし为关闭（建议打开，毕竟追求真实就是本作的特点）。

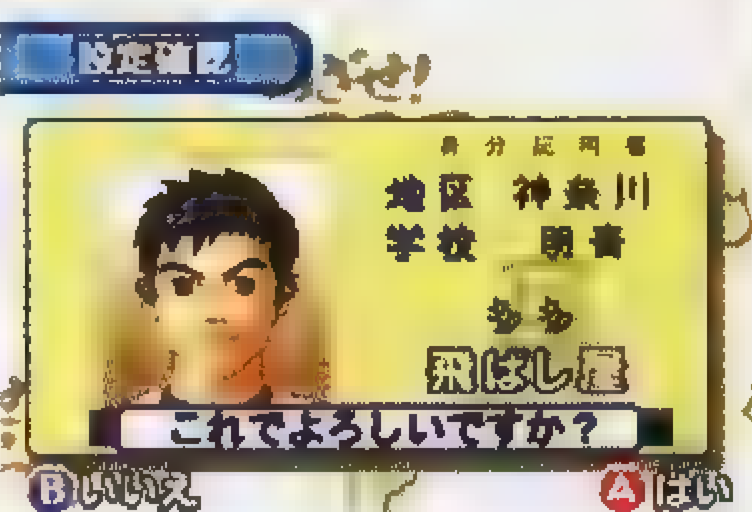
コールド：进行比赛后，一旦某一局结束后，有一队领先，则该队直接取得全场比赛胜利。

风：比赛中是否会有风，有风的难度会高一些。

入门攻略

在开始菜单选择“始めから”后，接下来进行主角资料设定（包括学校所在县、校名、球衣颜色、主角相貌、主角名字、主角特点），在设定校名和主角名字的时候可以用L、R切换输入字符类型,这里面的汉字是按日语50音表排列的。设定的人物有几种类型，器用な选手：平衡性选手,打任何位子都可以；速球派投手：快球型投手，合适投高速直球；技巧派投手：变化球投手，以变化球见长；安打制造机：注重安打；飞ばし屋:强打者，以打出全垒打为目标；巧みな内野手：灵巧的内野手；頼ねる外野手：值得信赖的外野手，比较擅长外野的守备；俊足：飞毛腿就是他的代称，以速度见长，擅长跑垒。

设定好主角资料后，主角以队长身份加入球队。作为队长的主角要安排球队每周的训练内容，共有走垒练习、打击练习、守备练习、投球练习四项。








走垒练习提升跑动能力，进攻能力和防守能力下降；打击练习提升进攻能力，跑动能力和防守能力下降；守备练习全能力提升，但是提升的比较平均；投球练习提升进攻能力和防守能力，跑动能力下降。训练时按START可以快速结束；在训练结果画面，按←或→可以翻页。

周训练完成后，在周末还要安排周末活动：进行个人特训或者和其他学校进行练习比赛。

◆个人特训：可以指定任意一名队员进行特训，特训内容和平时训练内容一样，共为：走垒练习、打击练习、守备练习、投球练习，所不同的是特训是通过玩小游戏的形式进行的，4项特训其实就是玩4个小游戏。按照培养的球员所需要的能力进行选择性训练吧。

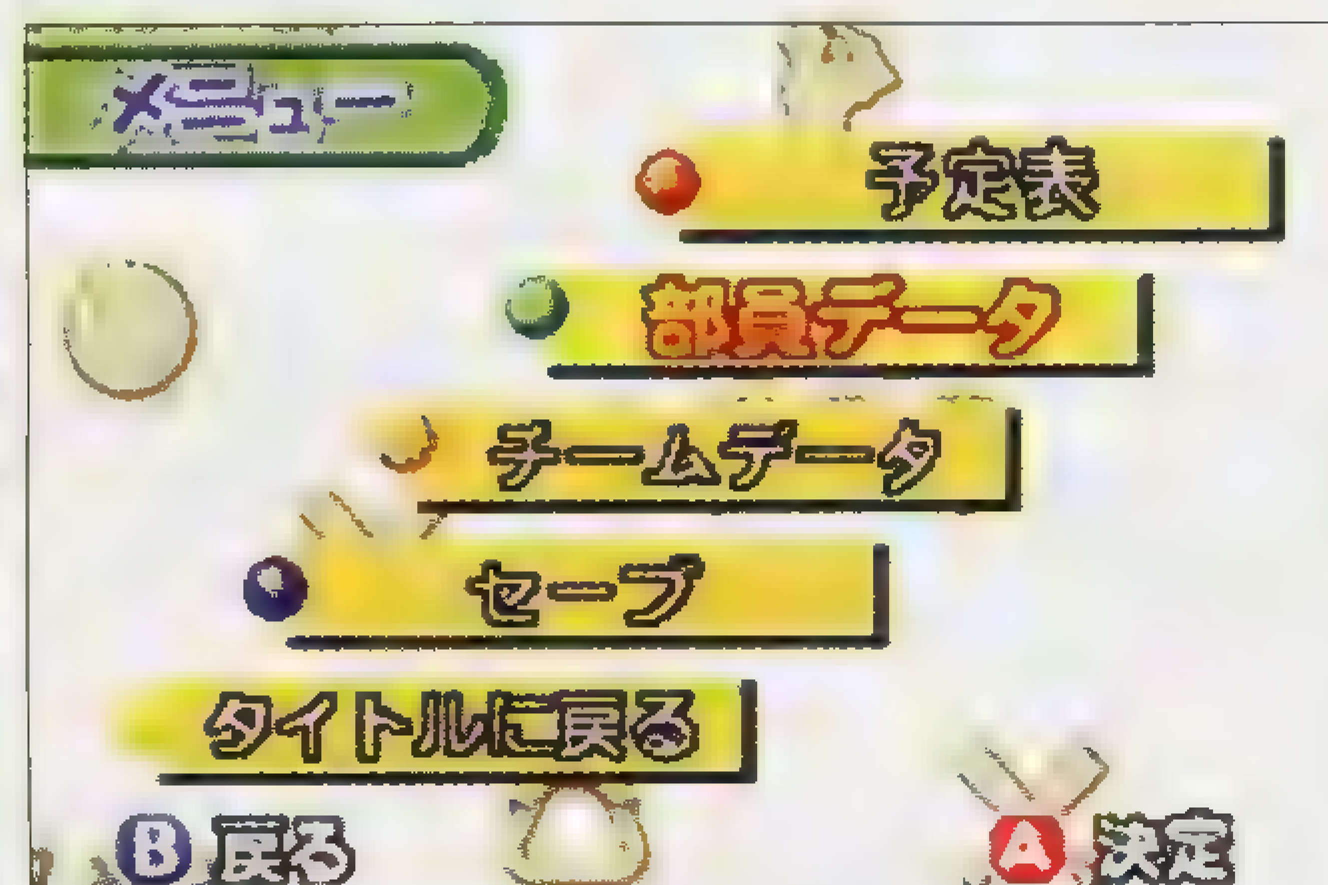
走垒练习：控制特训队员从起点出发，尽量躲开中途的阻挡人员，抵达终点。

打击练习：打击来球，根据落点不同，能力增加也不同。长打：落点越远，得到点数越多；触击打：落点在内野得到点数多；打击范围：击中就有的，击中球的位置越好，得点越多；剩余球数：10－击中球数。需要注意的是场地上的那些写有OUT的红圈代表的是对方守备队员，把球打到这些圈里的时候就相当于你在比赛中出局了，所以得点很低。

守备练习：会提前显示球的落点，接到球后按照提示迅速回球。提示代表的场上位置：ホーム：本垒；ファースト：一垒；セカンド：二垒；サード：三垒。

投球练习：选定投球力量后，看准时间把球投向活动靶。球速快可以得到额外的球速点，球路变化大可以得到额外的变化点。

◆练习赛：选择一个学校进行练习比赛。练习赛后全队队员的能力都能得到增长。在游戏中的安排训练内容画面按START键会出现游戏的功能菜单。



预定表：查看游戏日程安排，根据日程来安排训练才能够更好地迎接比赛。

部员データ：查看队员资料。

チームデータ：查看球队资料，包括球队的知名度。球队知名度可以通过比赛胜利后报纸的报道来提升。

セーブ：存档，要注意的是本游戏只有一个档位。

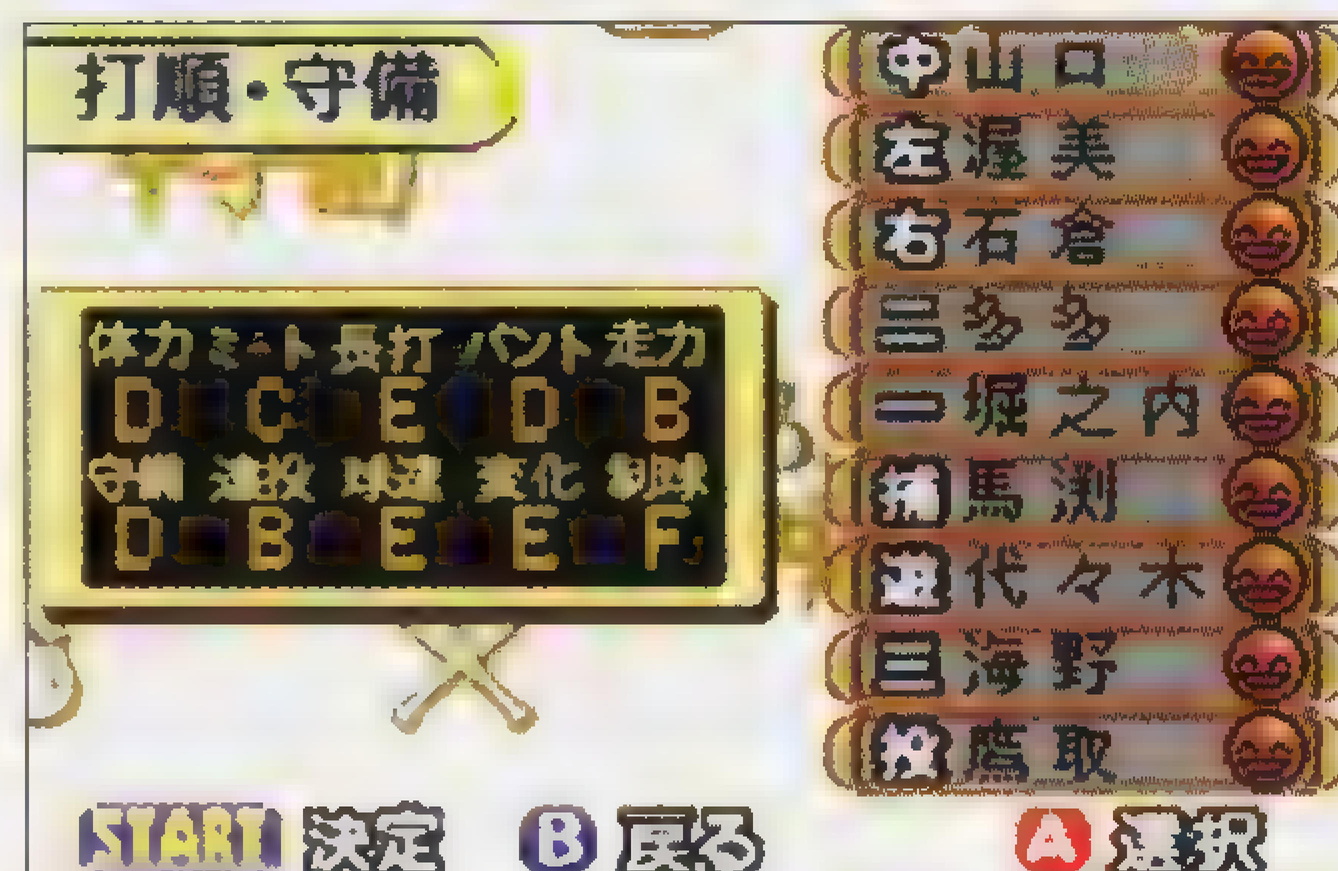
タイトル返にる：返回游戏标题画面。



比赛

●赛前交代

比赛是游戏的重点，本作和棒球游戏中的经典之作——PPP系列不同，“目标甲子园”侧重实战，所以掌握实战方法犹为重要，下面我就结合棒球基本规则给大家讲解下本作的比赛的相关内容。

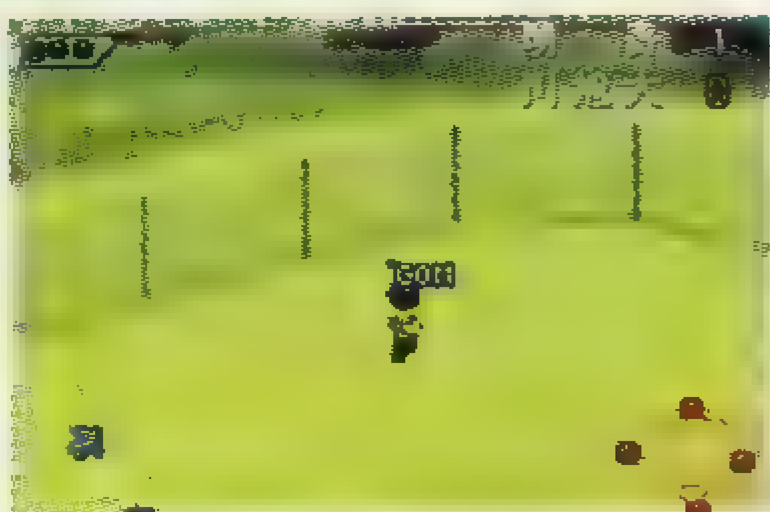


这个画面是调整队伍的打击顺序以及队员的守备位置。

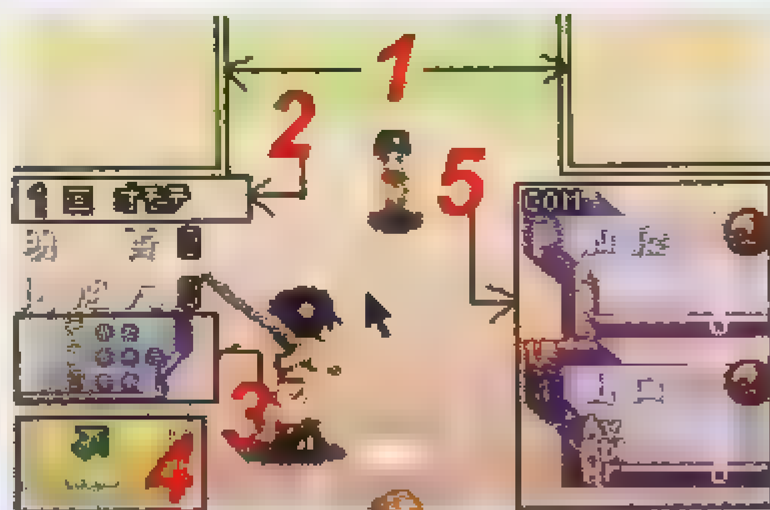
画面中左边的是光标当前位置球员的能力数值（ミート为打击范围，バント为触击打能力）；右边的9个队员是首发的9人，其排列顺序按照打击顺序排列，在球员名字前的字代表的是他的守备位置（中：中场手，守备外野的中间；左：左外野手，守备外野的左边；右：右外野手，守备外野的右边；捕：捕手，接住投手投出的球；游：游击手，负责在内野协助二、三垒手守备；再有就是守一、二、三垒的垒手和投手。）；名字后面的表情符号代表球员的体力值，表情随着球员体力的下降而变化，笑得越灿烂表示该球员的体力越充沛。

如果要调整打击顺序的话只需要选择要交换球员的名字，再选择要和他交换的球员的名字就可以了；调整守备位置的方法和调整打击顺序基本相同，不同的是要交换球员名字前面的位置；如果要更换首发队员，选定要交换球员的名字后再点A键进入替补球员名单，然后选择要上场的球员。调整好后按START键进入替补投手选择菜单，再次按START后就正式进入比赛。

●进攻



在游戏中，比赛时总是玩家先攻，所以进攻在本作中是相当重要的，下面具体介绍一下进攻，先看攻击时的画面：



图中1的2个黄色边框的方框显示的是一、三垒的情况。当某一垒有人时，就会显示出那一垒的跑者，游戏为了便于观看，就会把一、三垒的跑者显示在图中1处的2个方框里；图中2指示的是比赛进程，其中オモテ为上半局（表），ウラ为下半局（里）；3是显示的当前比赛情况，S指的是好球数，B是坏球数，O是出局数；4显示当前风向，风速。打击时应避免把球打向逆风方向，借助风向可是轻松打出本垒打的诀窍哦；5是显示当前选手资料的。

再上面的是电脑投手的资料，其中P是指Pitcher——投手，E代表投手的守备率，守备率是衡量一个投手的重要标准，守备率越低越好，其算法为：投手总分除以总投球局数再乘以9；B代表投手的总投球数；K代表投手的夺三振数。

在下面的是玩家控制的击打球员资料，那个1代表的是该球员的打击顺序为一棒（随便提下，在棒球运动中，一般第一、二棒一般安排飞毛腿，以上垒为目的，第三、四、五一般安排强打者，尽量把垒上的跑者送回本垒）；AV是指该球员的安打率，安打率就如同衡量投手的守备率一样，是衡量打者的数值之一，它也是值越小越好，其算法为球员安打数除以总打击球数；Rbl是打点，即该球员通过打击让球队得到的分数；Hr记录的是HOME RUN——全垒打数，这个数值应该是最激动人心的吧！

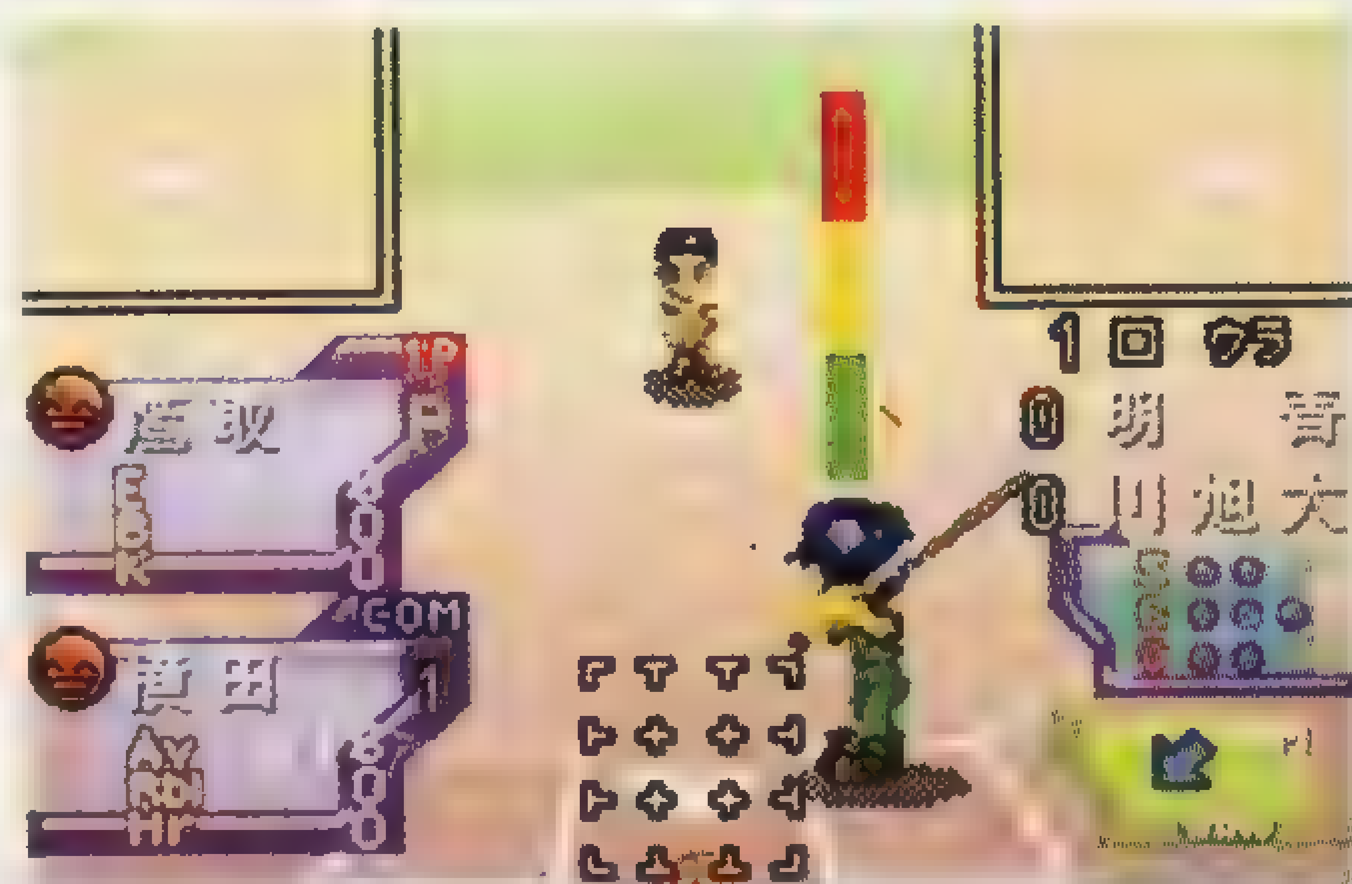
名字后面的那个表情符号都代表的是该选手的体力状态，投手随着投球数，击打球员随着打击数的上升，这个笑脸会逐渐变成哭脸哦。

另外，在打击画面按START可以进入比赛菜单以进行代打、代走的调度。代打是指选择一名替补队员代替当前击打球员进行打击，在必要的时候换下弱棒也是比赛策略；代走是指选择一名替补队员代替一名垒上跑者跑垒，当走力过低的强棒上垒后就用飞毛腿代替他跑垒吧，要注意的是垒上无人的时候不能选择代走。

在打不开局面的时候，代打和代走是相当重要的。接下来介绍一点笔者对于攻击的小心得：安排走力高的球员打一二棒，多采用触击打争取上垒。使用触击打时尽量用棒端把球击向三垒方向。强棒不要轻易出手，以免轻易出局，应该等待打击的好机会，实在不行了再在第3球决胜负。打击时要尽量避免打出正中的高飞球，一般用地滚球打向三垒手和游击手之间为好。

●守备

守备时的画面和攻击时基本一样，这里就不再讲解重复部分了，只讲解下画面下方的3*3的九个小格子和画面上方的三色条。



那九个小格子表示的是投手投出球时，球的飞行方向。要注意的是，如果出球方向不是正中，投出球后不要把球控制得太偏向出球方向，除非你想投出坏球。比如，出球时选择的球路是向右，投出球后就不要再按→键控制球的飞行。

三色条是用来选择投手投球力度的，从而达到控制球速的目的。力度从下到上依次增加。在守备时可以按START键调出的比赛菜单，并对守备进行调整：

リリーフ：替换投手。当投手体力不佳或球路已经被对手击打球员看穿的时候就应该替换下他。当面对对方第一个击打球员时不能更换投手。

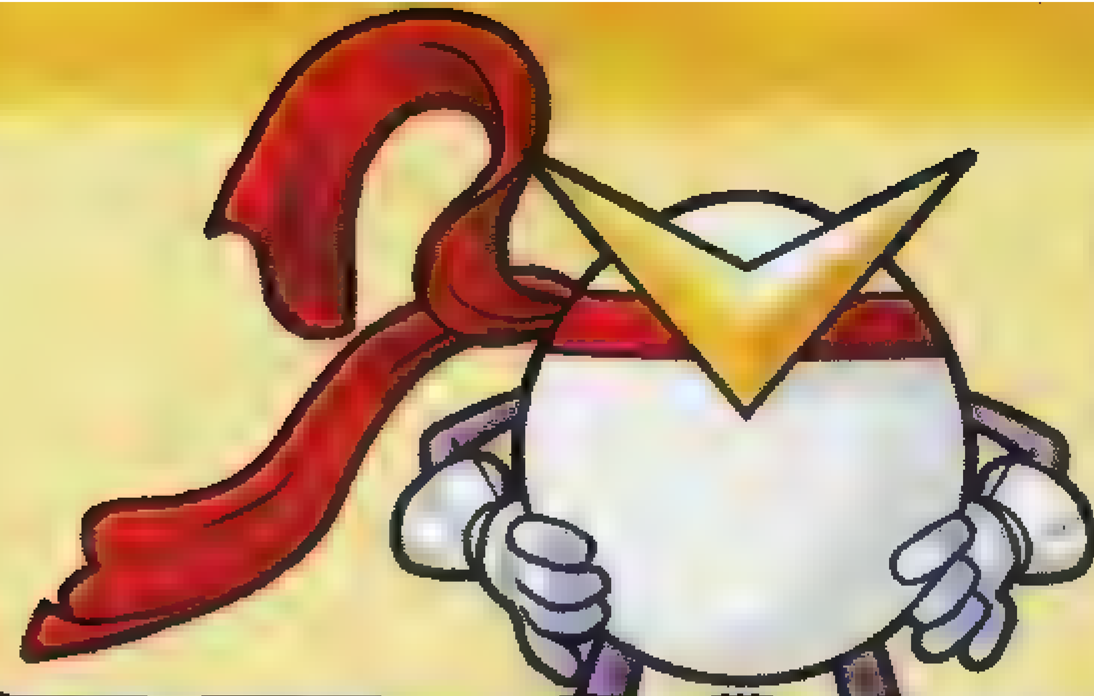
守备交代：调整守备体系。调整方法和前面比赛前调整场上守备位置的方法相同。

要点：投球时要仔细观察击打球员的站位，尽量选择偏离他的变化球。按A键可以把一些来不及封杀的球接到。

—— 后记 ——

由于本作题材的原因，很容易让人想到著名的口袋职棒系列，但是本作却更注重实战，追求真实性。玩过口袋职棒系列的玩家不妨试试玩下本作，以做调剂，当然本作也可以作为玩家们学习棒球的入门教程。





ヒーロー

怪蛋英雄 流程攻略

文责/天意

NDS	SQUARE ENIX	RPG	对应触笔
	2005.03.24	5040日元	1-8人用

系统介绍

——操作介绍——	
方向键	控制人物移动、选择菜单等。
B键	取消、移动时按住为快速移动。
A键	调查、确定。
X键	调出菜单。

——战斗系统——

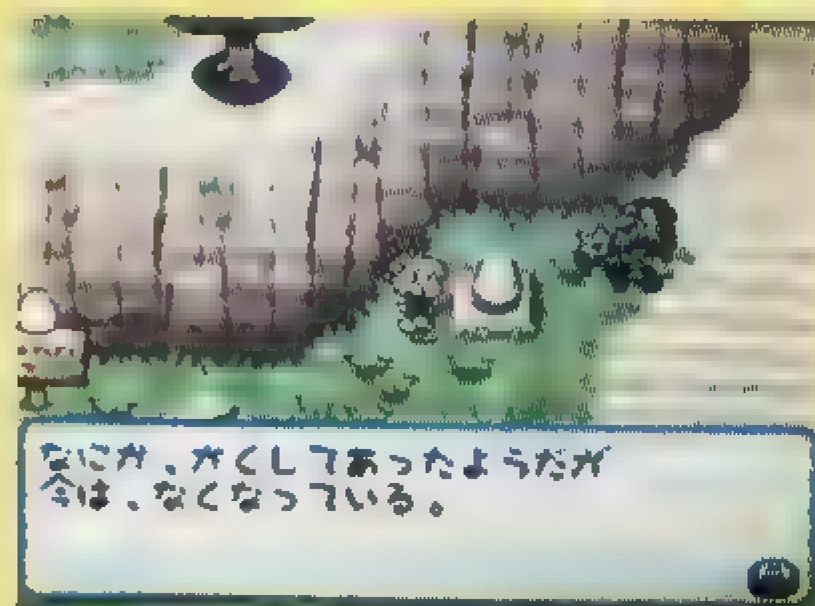
战斗分为两种方式，用士兵战斗时，是靠触笔在屏幕上的划动来控制士兵的进攻或后退，士兵的战斗能力是受阵型影响的，每种阵型下面都有4个数值，第一项是移动速度，第二项是凝聚力，数值越高越不容易被打散，第三项是对士兵的攻击力，第四项是对蛋兽的攻击力。另一种是召唤蛋兽后出现的，蛋兽的身体被分为9个部分，用触笔点击不同的部分会用不同的技能（每个蛋兽共3种技能）。点击对方蛋兽，选择攻击部位时，会有弱点和逆鳞点，根据蛋兽不同弱点和逆鳞点的位置也不同。攻击到弱点时，伤害是攻击其他可攻击部位的1.5倍，如果攻击到逆鳞点的话，对方的蛋兽会反击。

流程攻略

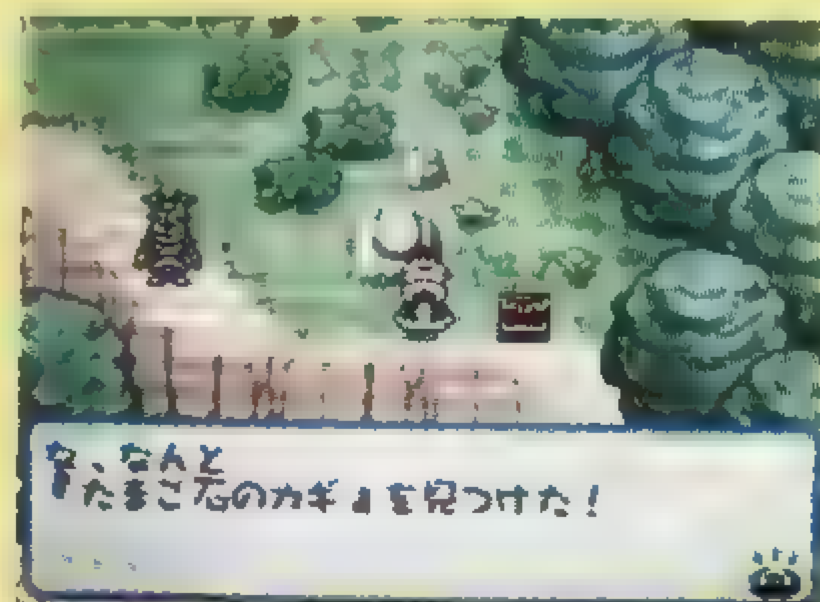
很久以前，这片大地一直被大魔王支配着，拥有传说之蛋的英雄勇敢地向大魔王挑战，两个人的战斗使得天地都在激烈的颤动，但战斗仍然在继续。面对英雄和传说之蛋的力量，大魔王也渐渐败下风。就在这时，被大魔王抓去的王女的祈祷给与了英雄和蛋勇气与力量，而后从蛋中诞生了无敌的蛋兽，并用这种力量打倒了大魔王。这个国家又迎来了和平，到处都在欢腾。国王死后准备让王子继承，并托付给了大臣，但是王子生性懒惰，一副玩世不恭的样子实在是让大臣头疼。在交给王子基本战斗方法后，大臣为了锻炼他，趁他熟睡的时候把他带到了完熟岛上，培养他独立生存的能力。王子的冒险也就此开始。

STAGE 1 野原の平原

1、调查木牌附近的蛋石，回到村中，和桥左边房子内的绿发少年对话，得到“ともだちのカギ”。

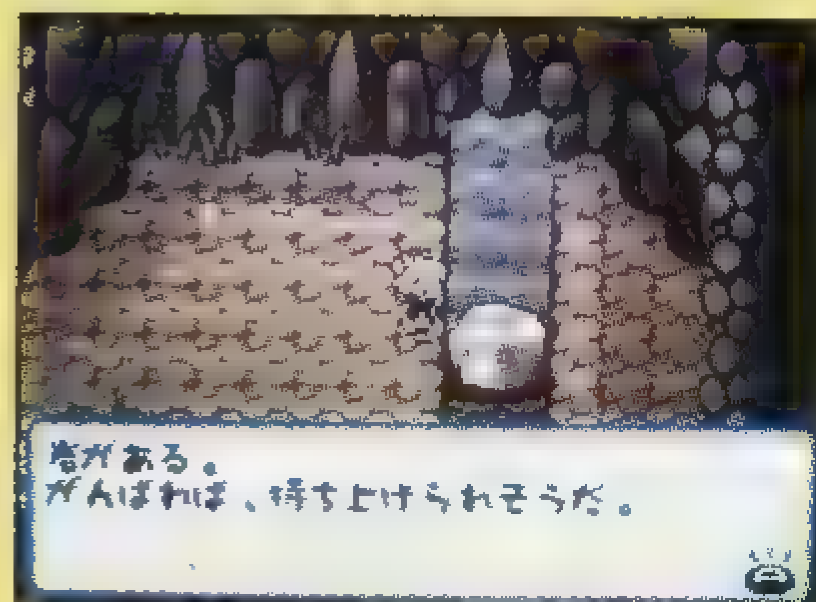


2、回到野原の平原·1，用钥匙打开木牌边上的路障，并进入山洞（いばらのほこら·1），打败里面使用蛋兽（うさピノ）的敌人。



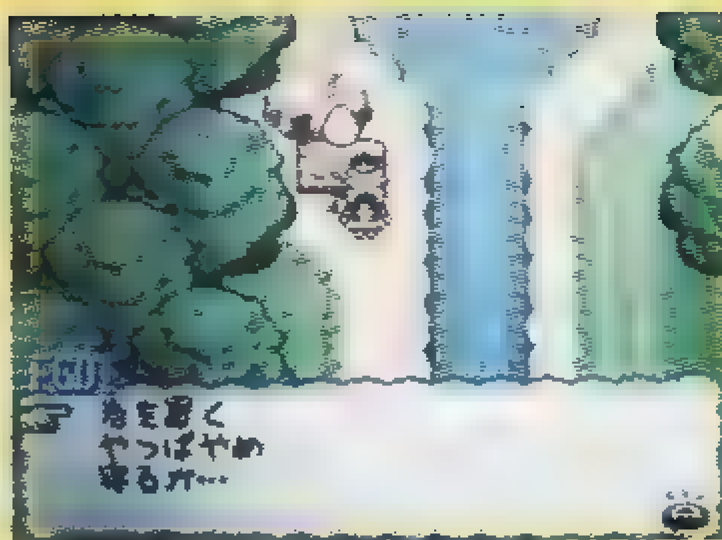
3、调查野原の平原·1最右边的蛋石，得到“たまご石のカギ”，并用它打开下面山洞入口处的路障。

4、进入山洞（いばらのほこら·2），和里面的少年对话，得到“ヒーローのカギ”。从山洞出去，进入野原の平原·2。



5、用“ヒーローのカギ”打开野原の平原·2左上方山洞的路障，进入山洞(いばらのほこら·3)，调查右上方阻挡住河水的岩石，并搬走它。可以从山洞中最左边的

刘寅臻	我认为应该给“国足”们发一台掌机，让他们和“自己”竞争，提高球技和玩技。
读者资料	17岁，男，350001，福建省福州市鼓楼区鼓东路54号金城大厦307室，兴趣：足球、游戏



女孩处得到新阵型。

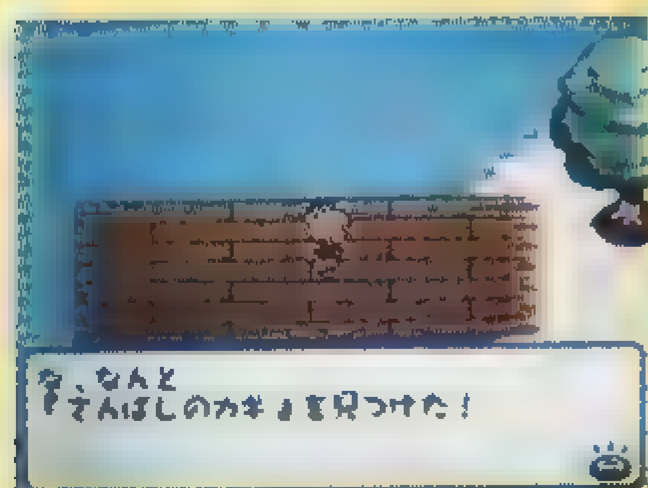
6、走出山洞，到野原の平原・2的最右上方，调查木牌，把岩石放在这里阻断河水，原来本是瀑布的地方出现了山洞的入口。

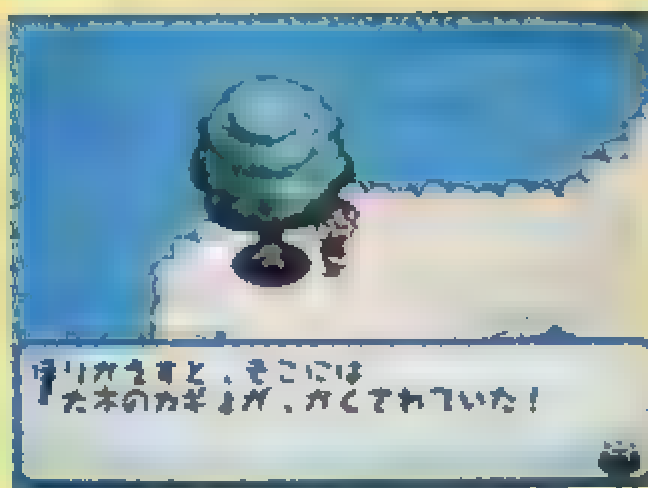
7、进入山洞（いばらのほこら・4）中，击败里面使用蛋兽的（アマゾン）敌人，得到“アマゾンのカギ”，并用它打开山洞中最上方的路障，来到野原の平原・3。

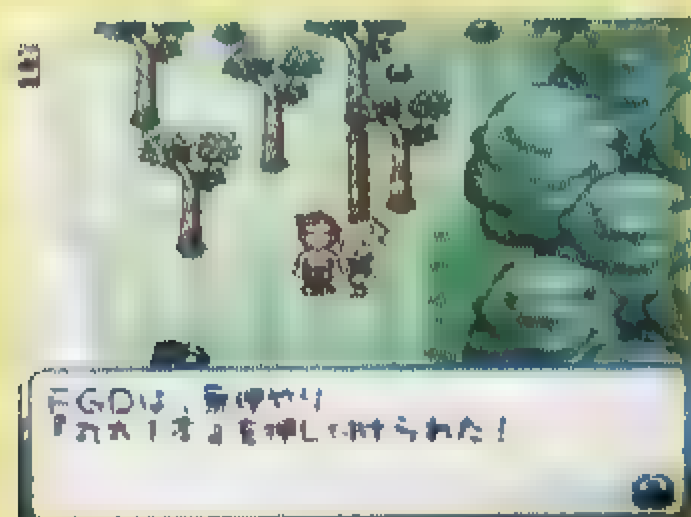
8、进入最上面的塔中，和完熟女王对决，女王的蛋兽弱点在最下面一行中间那格。打败女王后可以得到“ピンクエッグ”和她使用的阵型。回去和国王说话会出现下一个地点。

STAGE 2 さらさら平原

1、在栈桥处得到“さんばしのカギ”，在上面的半岛的大树下，调查获得“大木のカギ”。

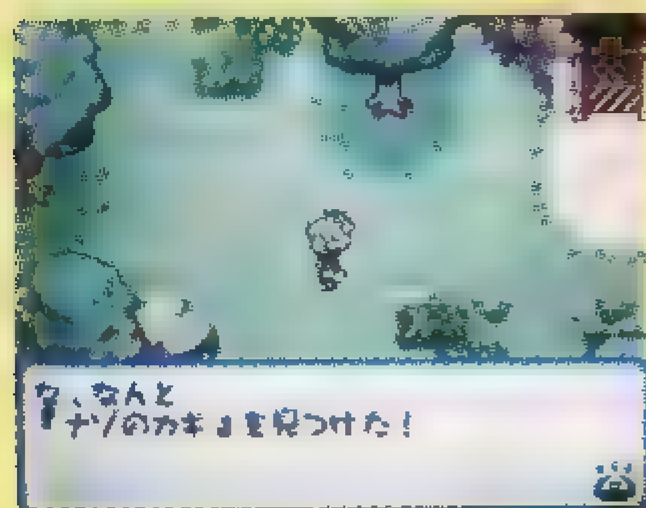






2、用“さんばしのカギ”打开挡住阶梯的路障，然后找到木工，从木工那里得到了一根圆木，并答应木工找回他的斧子。

3、来到さらさら平原・2，在图中的位置调查，可得到“ナゾのカギ”，并用它打开旁边的路障，进到さわやか洞窟・3中，在山洞中打败用蛋兽（デス）的敌人可以得到“デスのカギ”，用这把钥匙打开洞中的一个路障，在箭头所指的地方调查，可得到“やじるし岩のカギ”，在下面的宝箱中可以得到“青玉”。用“やじるし岩のカギ”打开さわやか洞窟・3中左边的路障，进入下一个场景，调查泉水，会出现泉之精灵。泉之精灵会问你什么东西掉进泉水中了，要





先选睡觉。然后泉之精灵会追问你，为了以后拿到阵型之书，千万不要像玩《赛尔达传说》那样实在，在这里一定要选择“100万”，然后就可以得到。再选择睡觉→“赤玉”，就可以得到赤玉。



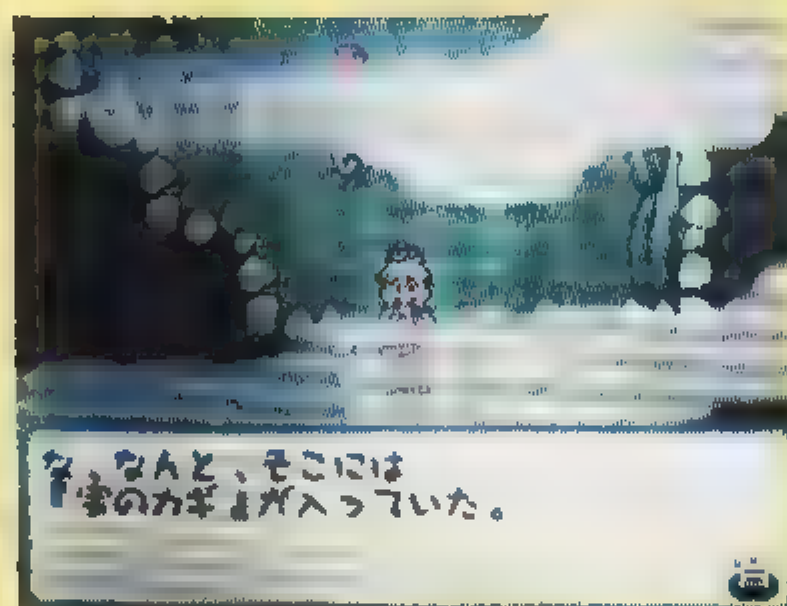
4、回到さらさら平原・1，用“大木のカギ”打开挡住山洞洞口的路障，在山洞中的宝箱中可以得到黄玉，并按照图中的位置摆放到岩壁上，在两个岩壁间会出现道路。

5、在さわやか洞窟・2的右上方看到木工要找的斧子，但是中间有河拦着，用木工给你的圆木搭桥走过去，得到斧子。把斧子交给木工后，切换一个场景再回来，他会给你6根圆木，用这几根圆木，把さらさら平原・2的栈桥修好。

6、在大楼中与完熟王子对决，他使用的蛋兽弱点也在最下面一行中间那格，打败他后得到新的蛋和阵型。

STAGE 3 あやかしの森

1、在图中的位置找到“宝のカギ”。用这把钥匙打开まどわしのほこら・3的路障，打败里面使用蛋兽（てつじん8ごう）的敌人，得到“てつじんのカギ”。

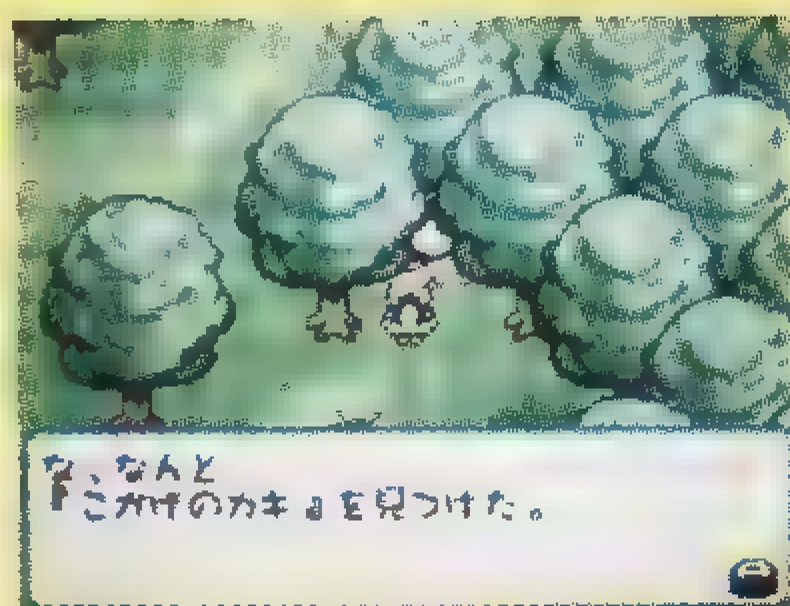


2、回到上一层，用刚拿到的钥匙打开上面的路障，在上面的版面中可以得到“ざいほうのカギ”，从左边的阶梯下去，一路走到あやかしの森・2，并用“ざいほうのカギ”打开路障，最后会看到城堡。

3、在城堡中击败机械王子（弱点）后可得到新的蛋和阵型。

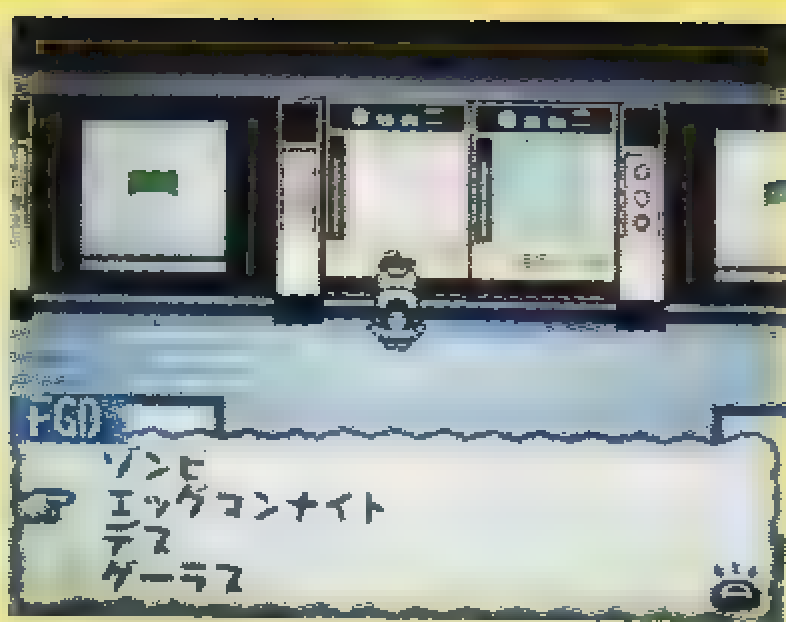
STAGE 4 完熟秘密基地

1、在树丛中找到“こかげのカギ”，并用这把钥匙打开基地的大门，进去后打倒一个使用蛋兽（レッドドラゴン）的敌人后得到“レッドドラゴンのカギ”，用这把钥匙打开上方的门，来到完熟秘密基地ルーム・2。

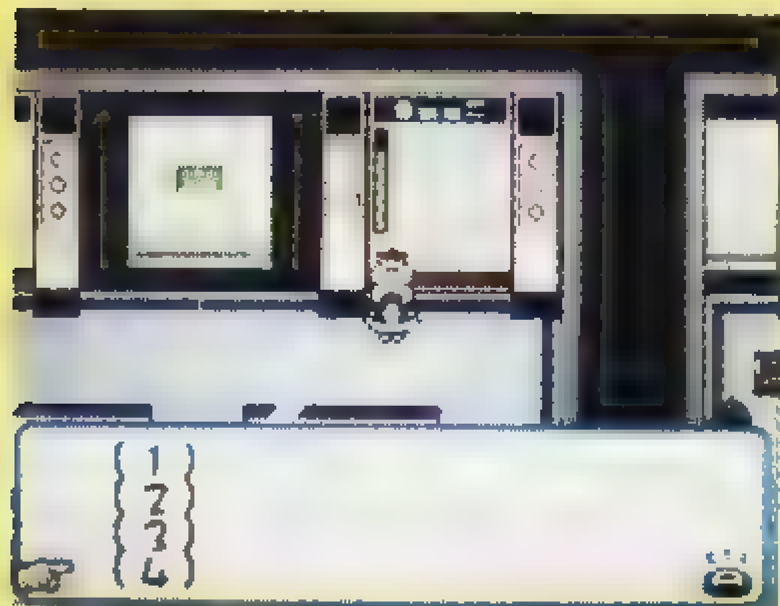


陈尧	游戏是有生命的，每一款游戏都记述了一段情感、一段不同的心路历程，它将成为你心中美好而永恒的回忆！
读者资料	22岁，男，20090，上海市杨浦区齐齐哈尔路240弄2号601室，兴趣：阅读、掌机

2、进去向右走，调查上面房间内一台粉色屏幕的电脑，会出现选项，第一个问题回答“エッグマンナイト”，第二个问题回答“ボカスカやま”，确认正确后会给你“パソコンノカギ”。



3、在完熟秘密基地ルーム・3左边的阶梯旁打倒一个持有蛋兽（ブロッコ・リー）的敌人，会得到“ブロッコのカギ”，用它打开本场景最上面的门。



4、在完熟秘密基地ルーム・4的房间里，有这种机器的地方就要输入密码，绿色屏幕的输入“2”，蓝色屏幕的输入“4”，红色屏幕的输入“1”，就可以打开通往完熟秘密基地ルーム・5的门。

5、在完熟秘密基地ルーム・5，需要打4个使用蛋兽（分别是ソードラゴン、ヘビーモス、ラリーゴ、ボカスカやま）的敌人，共得到4把钥匙，用来打开上面的路障。

6、随后迎来BOSS战，完熟战队的第一形态弱点在中间，第二形态的弱点在第二行左边那格。战胜他们后得到新的蛋和阵型。

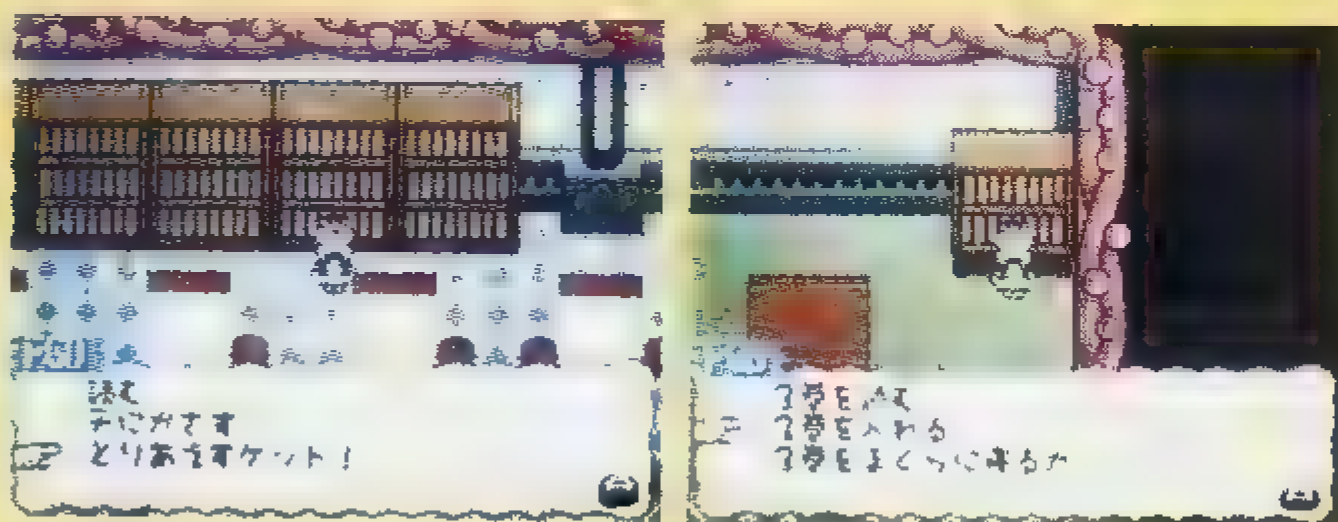
STAGE 5 完熟大魔城

1、在完熟大魔城・1这个场景的左上方打倒一个使用蛋兽（ルキュフエル）的敌人，战胜后得到“ルキュフエルのカギ”，用这把钥匙打开最上端的门，进到下一个场景。完熟大魔城・2中同样需要打倒一个使用蛋兽（ムーンマッスル）的敌人，才能得到钥匙。

2、用钥匙打开门，进到城内。从完熟大魔城・1F右面的楼梯下去，在B1可得到“お宝のカギ”。拿到后回到1F打开最上面的门，下一个版面中有两个像箱子一样的机关，选择“スイッチON”后左右两边的路障都会消失。



3、从中间的楼梯上去，来到2F，再从2F的楼梯走到3F，在一个图书室的书柜中找到《完熟英雄传说 3卷》，再把这本书放到图中的书柜中，就能得到“本棚のカギ”。用它打开3F中的一道门。



4、在4F的最左边，打败一个使用蛋兽（リップナイト）的敌人，得到它身上的钥匙，打开中间的路障。

5、经过一番周折，来到了完熟大魔城・6F，要与完熟大魔王交战了，它的弱点在它的角。打败它后得到“牢屋のカギ”。

6、来到B1的牢房处，用钥匙打开路障，救出了第一王女（分明是自己跑出来的）。

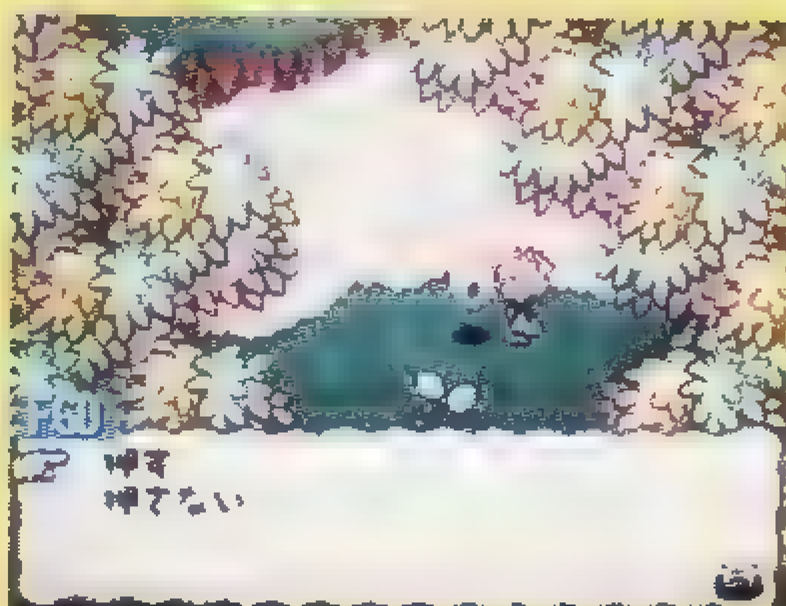
STAGE 6 ミスティックフィールド

1、从ミスティックフィールド・1的阶梯下去，在宇宙人秘密基地・1得到“除草剂”，对着图中的藤蔓处使用后，从里面的阶梯走下去，在下面那层的宝箱中会发现“宝物のカギ”。

2、用“宝物のカギ”打开ミスティックフィールド・2的路障，下去后会发现悬崖边上有个人想到对面的女孩身边，答应他的要求，并带他一起离开。



3、回到上一层后一直向左走，并从阶梯处下去，向右走就可以看到那个女孩，两个人又重新在一起了，并把“カップルのカギ”送给你作为答谢。



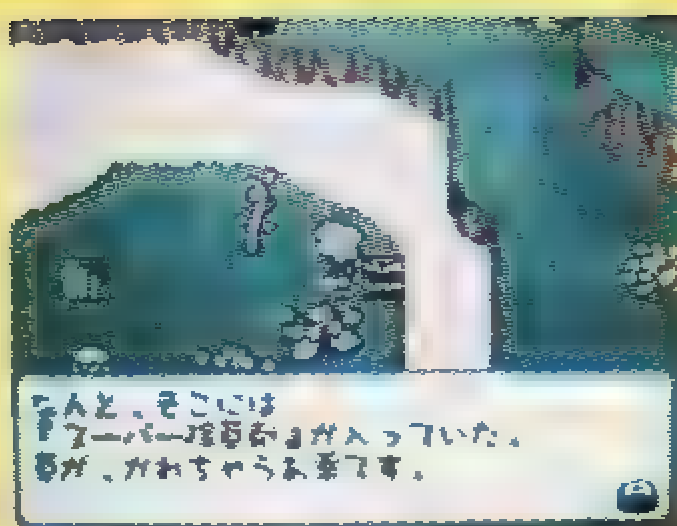
4、再回上一层，这次一直向右走，在尽头可以看到有粉红色的蛋，调查它并用它传送到对岸。用刚得到的钥匙打开挡路的路障，向下个地区前进。

5、在中间有个小岛附近的宝箱里，可以得到“箱のカギ”，从这个地区的入口处一直向左走，用“箱のカギ”打开那个路障。

6、从阶梯走下来，来到宇宙人秘密基地・3，顺着各层的阶梯最后到达中间的小岛，得到“ス-

主鹏	我将手慢慢伸向了她：哇！好光滑，好有曲线，好有使感，果然是男人的最爱啊……突闻友人大吼：“别动我的NDS”
读者资料	18岁，男，430030，湖北省武汉市十一中高三1班，兴趣：篮球、游戏

パー除草剂”。用除草剂把ミスティックフィールド・3最后一块藤蔓除掉。



7、BOSS战，BOSS的弱点在最下面一行中间一格，打败BOSS后得到新的蛋和阵型。

STAGE 7 クリスタルフィールド

1、在クリスタルの洞窟·4得到“しほうのカギ”，用来打开クリスタルの洞窟·6的路障，通过后顺阶梯走到クリスタルの洞窟·3，在里面的宝箱中得到“黄色のカギ”。



2、顺着クリスタルの洞窟·6的右下方的阶梯走下去，来到クリスタルの洞窟·7，用“黄色のカギ”打开BOSS宫殿前的路障，准备挑战BOSS。

3、BOSS战，终于看到有点难度的BOSS了，BOSS的弱点在帽子上，有一招直接把你的蛋兽打回去，还好蛋不损坏。打败他后得到“ボスのカギ”。

4、在クリスタルフィールド·1的路障前使用ボスのカギ，然后走左边的阶梯，去拉一个开关。返回后继续向上走，看到BOSS的城堡，但是前面有路障，需要钥匙。绕到クリスタルの洞窟·2，之前没法通过的地方也可以通过了，并在里面找到了“秘宝のカギ”。现在可以去打开BOSS城堡前面的路障了。

5、BOSS战，这个BOSS也比较强，弱点在腰部，会吞下你的蛋兽，使蛋破坏。在攻击你士兵的时候，可以吃掉你身上的卡片。

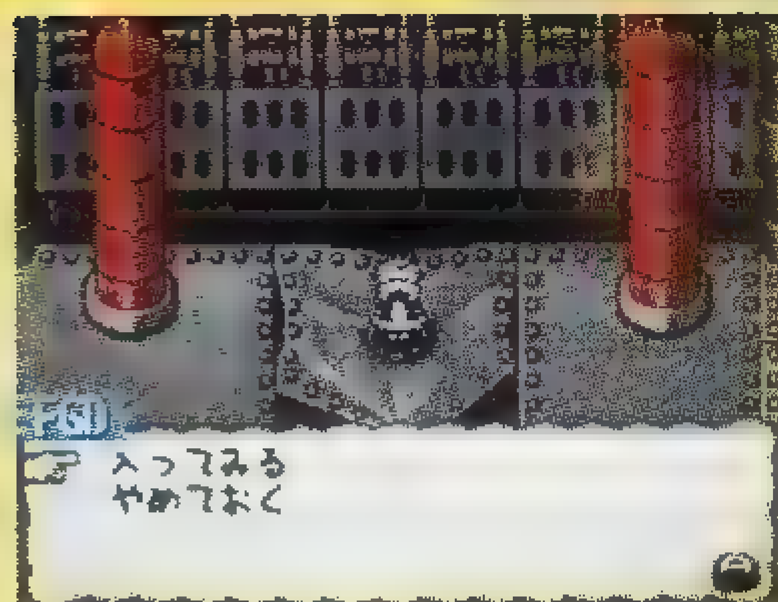
6、回村子和国王等人说过话后，去找那个丑公主，她走了之后，出村子就有新的地点了。

STAGE 8 完熟宫殿

1、顺着1F右边的阶梯上到3F，拿到“家宝のカギ”，打开位于1F中间的大门。

2、打败4F最右边的一个使用蛋兽（カパドラゴン）的敌人，可以得到用来打开4F中间的门的钥匙（カパドラゴンのカギ），打开门进去上到5F，拿到“国宝のカギ”。另一个房间里可以得到“名宝のカギ”。

3、从最右边房间的阶梯上到顶端，会看到丑公主自杀，最后没有成功，倒是要感谢她，把地板砸了个大洞，从洞中下去后得到故事模式中最后一个蛋。



4、按原路返回到宫殿顶端，用“国宝のカギ”打开中间的门，和BOSS展开决战。

5、BOSS的弱点为头部，只是HP比较多，并不强。

6、回到村子和丑公主对话后，再和国王对话，会出现新地点“完熟空间”。

STAGE 9 完熟空间

1、从最中间的阶梯下去，从最左边的阶梯出来后可以得到“赤のカギ”。用“赤のカギ”打开完熟神殿ハードボイルド·1的路障，在里面战胜一个蛋兽后，得到“绿のカギ”。

2、回到初始位置，利用上面的传送点传送过去。走下阶梯，用“绿のカギ”打开里面的路障。再从另一边的阶梯上去，在宝箱中找到“青のカギ”。

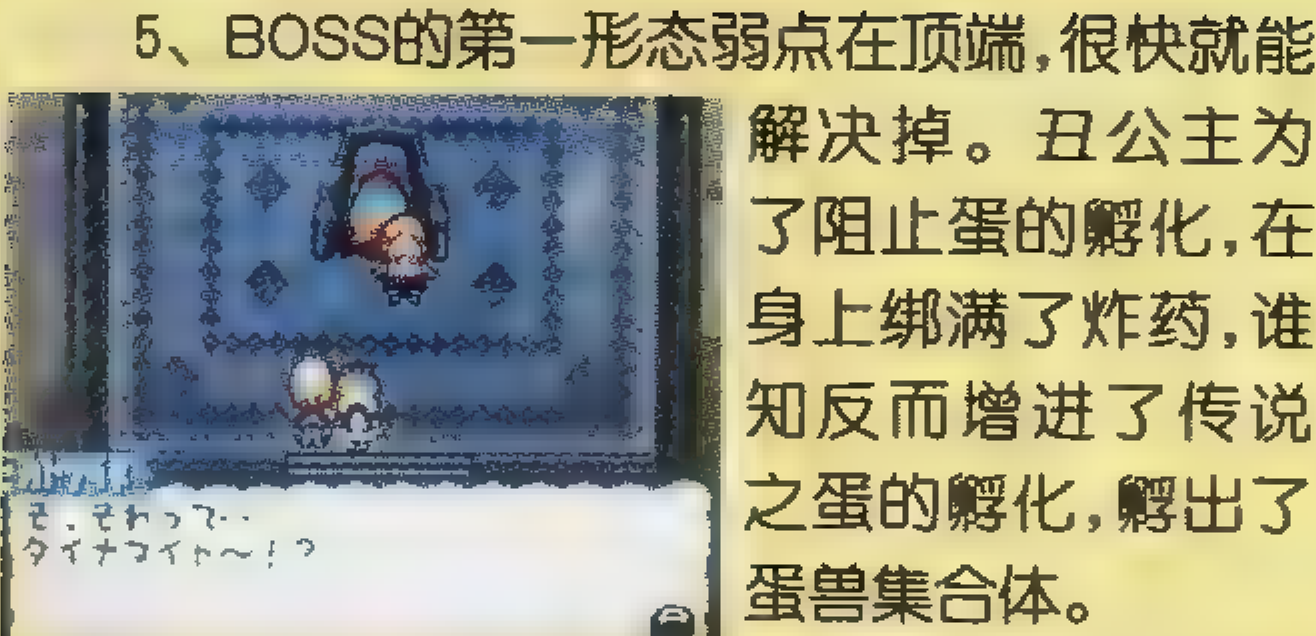
3、从获得“赤のカギ”那个岛的左上方传送过去，走到有三个传送点的地方，利用传送到对面的岛上。利用这种方式相继拿到“白のカギ、黑のカギ、金のカギ”。

4、用“金のカギ”打开最后的路障，终于



要迎来最后的决战了。

5、BOSS的第一形态弱点在顶端，很快就能解决掉。丑公主为了阻止蛋的孵化，在身上绑满了炸药，谁知反而增进了传说之蛋的孵化，孵出了蛋兽集合体。



6、最终BOSS的HP为4649，并且实力也比较强，弱点在腿部。

众人回到了村子，国王准备改天为王子和丑公主举办婚礼，要趁婚礼前尽快离开这里，那个女人太恐怖了。回到空房子正要睡觉，大臣这时赶来，告知王子在さらさら平原的栈桥边上有船，让王子速速离开。后面的结局，还是大家自己看吧……

—— 隐藏蛋兽 ——

从村中的卡片店后门进去，顺着楼梯走下去，可以拿到テストエッグ，再向下走一层，调查墙上的画就可以输入密码，获得隐藏蛋兽，从官网公布出的蛋兽来看，通过这个方法获得的还不止这些，如果有新的蛋兽密码，我们会在以后的秘技侦探团栏目中刊登。另外，在联机模式中获得第一名，会得到一颗蛋。

—— 蛋兽密码 ——

没有任何文字输入时直接确认	とうめいにんげん
まんげつのよるなにかがおこる	おつきちゃん
げいじゅつはばくはつだ	ピくそ
きてますきてます	ちょうのうりょくちゃ
ふるさとのおとうさんおかあさん	松井さん夫妻
こまったときのかみだのみ	カミ
おっちゃんはおちゃづけだいすき	おっちゃんずけ
モザイクのなかみはなあに	モザイクマン

—— 隐藏阵型 ——

从泉之精灵那里得到100万（攻略中有获得方法），并且打败完熟大魔王后，在村子里城堡的二楼，调查房间里最下面一根柱子，会出现楼梯，下去后就可以用100万买下老人手中的10本阵型之书了。

蛋兽资料一览

图中的“逆”代表蛋兽的逆鳞点，被打到逆鳞点的蛋兽不但会生气，而且还会反击。“弱”代表蛋兽的弱点，一旦被打到，伤害比平时要高。“ス”代表攻击不到的位置。

カラフルエッグ

LV1 エッグマン
HP 1　EP 1

LV2 モーグリ
HP 300　EP 5

LV3 なると
HP 380　EP 8

LV4 ウゴカザル
HP 350　EP 1

LV5 チキチキムーチョ
HP 400　EP 10

LV6 フライングパン
HP 470　EP 12

LV7 アゼンキング
HP 510　EP 13

LV8 クレクレ
HP 530　EP 14

LV9 ハデデス
HP 666　EP 15

LV10 へーガスさんしまい
HP 580　EP 20

王鸿非	面临中考的我，已把掌机交给妹妹保管，但《PG》还是照买不误，因为《PG》能缓解紧张的心！
读者资料	17岁，男，312000，浙江省绍兴市建材城4幢110室，兴趣：游戏

ピンクエッグ



LV1 ピンクエッグマン
HP 1　EP 1



LV2 メイジュース
HP 250　EP 5



LV3 あいのししゃ
HP 240　EP 6



LV4 ヒュドラ
HP 390　EP 6



LV5 うさピノ
HP 350　EP 9



LV6 やよい
HP 420　EP 11



LV7 メデューサ
HP 450　EP 13



LV8 アマゾン
HP 500　EP 15



LV9 スカイプリンセス
HP 550　EP 17



LV10 リップナイト
HP 280　EP 20

イビルエッグ



LV1 イビルエッグマン
HP 4　EP 1



LV2 ゾンビ
HP 200　EP 5



LV3 キャンドロー
HP 320　EP 6



LV4 オイジュース
HP 400　EP 9



LV5 ベノムチャン
HP 390　EP 10



LV6 プチデビル
HP 360　EP 11



LV7 アモン
HP 500　EP 13



LV8 ゲーラス
HP 680　EP 15



LV9 デス
HP 370　EP 18



LV10 ルキュフエル
HP 555　EP 20

颜力鸥	高考完的第一件事！不是睡，也不是玩，干什么？看积赞起来的《PG》呗！
读者资料	19岁，男，050035，河北省石家庄市裕华区学苑路精英中学高三27班，兴趣：AC、G、音乐

サイバーエッグ



LV1 メカエッグマン
HP 1 EP 1



LV2 かんがえないひと
HP 200 EP 9



LV3 マシンナイト
HP 700 EP 9



LV4 てつじん8ごう
HP 450 EP 11



LV5 アトミ
HP 350 EP 12



LV6 パズラ−3
HP 420 EP 13



LV7 キャノンしまい
HP 450 EP 15



LV8 さいしゅうケ−キ
HP 500 EP 16



LV9 かわらだくみこうちょう
HP 450 EP 19

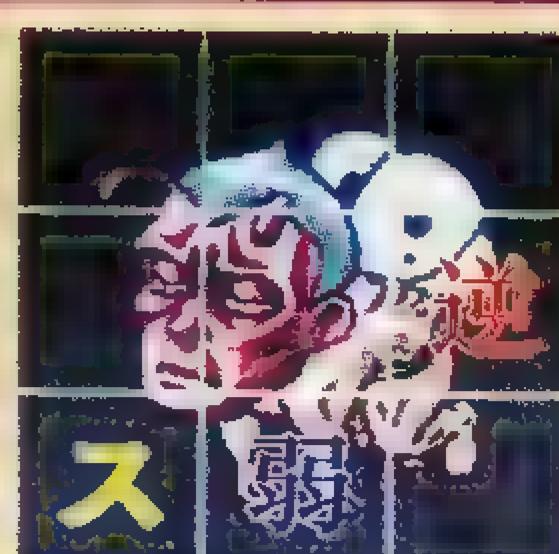


LV10 スザック
HP 550 EP 21

パワーエッグ



LV1 エッグマンナイト
HP 1 EP 1



LV2 ニンフ
HP 380 EP 10



LV3 ブロッコ・リ−
HP 450 EP 11



LV4 ボカスカやま
HP 470 EP 13



LV5 ヘビ−モス
HP 480 EP 14



LV6 サイクロプス
HP 840 EP 15



LV7 ラリ−ゴ
HP 520 EP 17



LV8 ム−ンマッスル
HP 510 EP 19



LV9 ソ−ドラゴン
HP 550 EP 20



LV10 レッドドラゴン
HP 700 EP 25

孙强	学习、生活、娱乐这三首的巧妙融合是一件快乐的事，玩物（游戏）不一定丧志，就看你怎样掌握这个度了。
读者资料	25岁，男，430022，湖北省武汉市江岸区澹家路138号，兴趣：掌机、PS系列

ミスティエッグ



LV1 エッグベビー
HP 1　EP 1



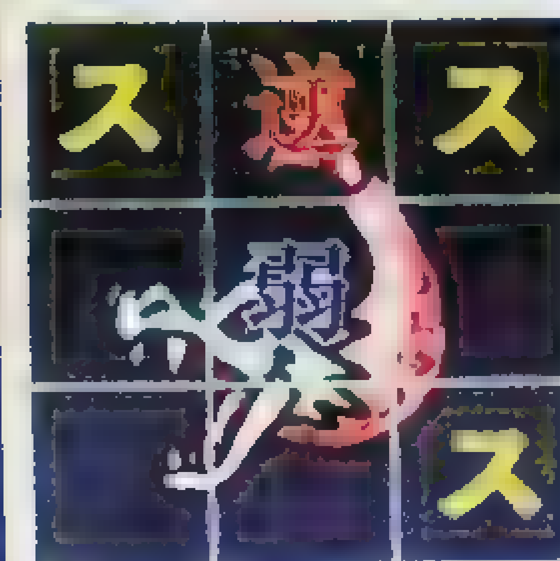
LV2 ポピンコ
HP 450　EP 12



LV3 おめでとり
HP 480　EP 13



LV4 エルフドラゴン
HP 500　EP 14



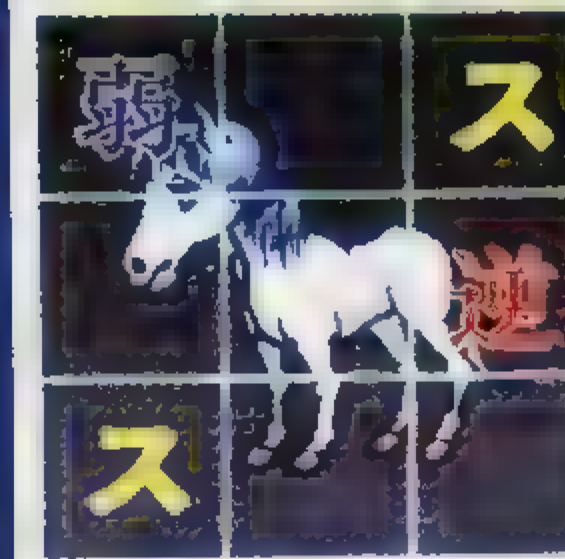
LV5 ドラゴンフライ
HP 520　EP 15



LV6 ハーフドラゴン
HP 550　EP 16



LV7 グランドパパ
HP 600　EP 18



LV8 ユニコーン
HP 650　EP 20



LV9 フリージボーイ
HP 700　EP 21



LV10 ちきゅうちゃん
HP 4500　EP 23

レジェンドエッグ



LV1 キングエッグマン
HP 999　EP 1



LV2 チョコボ
HP 500　EP 15



LV3 エクスカリバー
HP 630　EP 16



LV4 ガーゴイル
HP 650　EP 17



LV5 ブラックタイガー
HP 770　EP 18



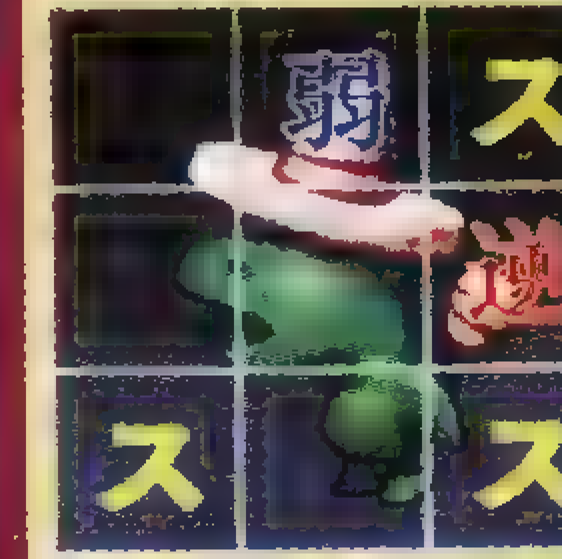
LV6 アレス
HP 600　EP 19



LV7 ハニワゴーレム
HP 830　EP 20



LV8 カバドラゴン
HP 850　EP 21



LV9 バハムーチョ
HP 880　EP 22



LV10 ハデス
HP 1666　EP 25

杜玮超	高三的生活是无聊的，暂别GBA的时刻是痛苦煎熬的，还好有《PG》可以陪伴我左右，那是幸福的。
读者资料	18岁，男，200237，上海市罗秀路930弄25号501室，兴趣：运动、游戏、动漫

探偵·癸生川凌介事件譚

仮面幻影殺人事件

The Masquerade Lullaby

剧情攻略

文·责/暗凌



元气	AVG	对应触笔
2005.03.24	5040人元	1人用

大家好，我是游戏剧本自由作家生王正生，本次讲述的故事是我于2003年4月经历的错综复杂的杀人事件。现实、幻想、现在、过去……触手可及的世界，明明在眼前却看不见的世界，还有无法挽回的世界……全部这些世界中的全部事物，动摇了很多人的心，引发了这起事件，故事的序幕是从一件奇妙的街道魔事件开始的。

在我到达癸生川侦探事务所之前，警察局的音成刑警正为难解的街道魔事件寻求伊纲的建议。事件是在当时一个月前的3月14日发生的，这是一起非常奇怪的事件，被害者的证言说“没有看到犯人的身影”，事件发生地点是深夜的海滨公园，周围是一览无余的开阔地，犯人无法隐藏在附近任何地方。被害者说自己正在海滨公园散步时，突然被人从背后以刀猛烈砍击右手，伊纲据此推测出犯人惯用右手的可能性很高。然后被害者迅速环顾四周，但是却没有看到人影，然后被害者就陷入昏迷了，所以对当时的情况记的不是太清楚。听到了惨叫声的公园管理员赶到现场发现倒在地上的被害者，仓皇拔通了119急救电话，被害者的伤口非常深，花了一个月时间才痊愈，根据伤口的深度和形状可以判断凶器是刃长超过10厘米的较大的刀。而公园管理员也表示没有看到犯人，他从听到惨叫到抵达现场只用了大约30秒时间，犯人不可能在如此短的时间内逃走。

虽然警方对作为现场第一发现者的公园管理员作了严密调查，但是并没有发现任何疑点，而且也没有找到任何作案动机以及凶器，所以排除公园管理员作案的可能性。从被害者伤口的深度和角度等方面推测的话，惯用右手的被害者不可能对自己造成那种程度的伤害，现场也没有发现凶器，因此也排除犯人就是被害者自己的可能性。虽然警方也怀疑犯人可能是从远处投掷凶器作案，但是现场附近并没有找到能够充当凶器的物品，这种可能性也被排除。

伊纲详细询问了被害者的状况，音成提供的消息是被害者名为久我俊幸，是20岁的无业人员，一个人住在鞠滨市狩川町的WoodsTown，关于他为什么会半夜跑到离住处很远的海滨公园这个问题，被害者的证词是他当晚失眠，于是骑着自行车到海滨公园去散步。被害者当时随身携带的物品是装有钱包和笔记本电脑的皮包，虽然被袭击时皮包落到了地上，但是里面的东西都完好无损，也排除被抢劫犯袭击的可能性。伊纲接着询问了公园管理员的详细行动，管理员听到惨叫时大约是凌晨3点30分，当时他也环顾四周，没有发现形迹可疑的人，和平时一样只看到几个路人而已，所以也没有特别留意。听到惨叫时管理员的所在地离事件现场非常近，当他赶到时只看到躺在地上呻吟的被害者，他慌慌张张回到管理处打电话叫来了救护车。音成认为除非犯人是透明人，否则不可能发生这种情况，而伊纲却提出了非常有价值的建议，恍然大悟的音成根据她的建议立即展开调查……

人的心里有着很多不同的面貌吧，有时像圣母，有时像般若，也会由于心情的原因变得极端，简直就像是更换面具一样变换着心里的面貌，而真面目到底是怎样的呢？又是以怎样的表情凝视着这些面貌的呢？被失去的幻影围绕的人戴上了假面具……



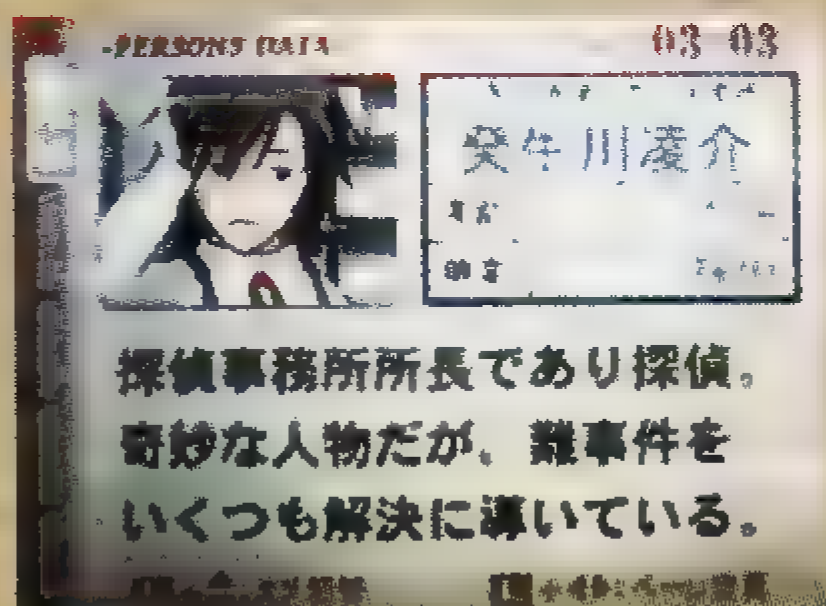
饶自立	对喜欢的女孩说“I LOVE YOU”，她拒绝了；对《掌机迷》说“I LOVE YOU”，她没有拒绝。所以，我更爱《PG》。
读者资料	19岁，男，404000，重庆市万州第三中学高三3班，兴趣：电玩

第一章 假面的世界

2003年4月19日星期五，我来到了癸生川侦探事务所，开门迎接我的是事务所的助手白鹭洲伊纲，她拥有优秀的推理能力，独自一人解决了很多棘手事件，自从海楼馆事件以后我们有两个月没有见面了，由我的剧本制作的游戏引发了很多崇拜伊纲的人，因此她抱怨总有人探访侦探事务所。虽然我有事情想跟癸生川说，但是当我试图叫醒在客厅隔壁的房间里睡觉的他时，回应我敲门声的是他扔了什么东西砸在门上的巨响，伊纲告诉我癸生川最近好像独自在调查着一些事情，还突然去了九州一趟。客厅茶几上的一本杂志引起了我的注意，那是面向年轻人的综合情报杂志《鞠滨周刊》，涉及以鞠滨市为中心的休闲、旅游甚至网络流言等消息，不管从哪方面看，都属于没有节操欠缺品位的那种杂志。我还以为伊纲对这种杂志有兴趣，但是她告诉我那是音成刑警放在这里的，注重收集情报的伊纲偶尔也看这种杂志，并指出该期的特辑有些意味深长的内容。伊纲所说的特辑是关于少年犯罪方面的，文中列举了近年来的少年犯罪事件，例如三年前沸沸扬扬的中学生放火杀人事件等，还有专家对此做出的心理分析以及原因考察，据称这些都是由于互联网的急速发展的结果，是信息化社会的弊病，而移动电话和个人电脑的普及也由于网络造成的影响成为案件的导火索。

正当我和伊纲讨论杂志内容时，癸生川凌介突然跑出来大声驳斥我，他的观点是少年犯罪并不是近年才开始的，很久以前到现在曾经数度重演。例如明治时代初期憧憬维新志士的少年们时有造成伤人事件，昭和初期离开双亲被迫工作的孩子们为了逃避严酷的生活而放火或杀害婴儿，少年盗窃、抢劫、伤人等事件都很普遍，昭和后期到近年来也常有事件发生，虽然有些属于过失致死的，但是也有蓄意行凶的案件。至于少年犯罪事件为什么到现在才引起广泛关注，癸生川解释说原因在于这些事件的报道被控制了，并特地强调要纠正观念，少年犯罪不是由于现代文化的影响而发生的。

癸生川说到口渴了，便拜托伊纲去泡红茶，自己则欢呼着拿起《鞠滨周刊》看得津津有味，我跟他说话时连头也不回，看来这种状态我是无法跟他交谈了。看到兴起时，他突然发出奇怪的声音，迅速奔向电话拿起听筒转动拨号盘，打完电话以后他说在杂志上发现了有趣的共通词，然后又突然把书扔在茶几上欢呼着跑了出去。泡完红茶却不见癸生川的伊纲建议我看看杂志，找到癸生川所说的共通词的话，说不定就能明白他一个人在调查什么事情了，杂志上一共有六页被折了角，依次记述了网络游戏的影响、羽泽家放火杀人事件、政治家F贪污、明星水沼美雪的私生活、都市传说M2、鞠滨车站前的新运动，其中关于假面杀人鬼M2（Masker Murder的简称）的那篇文章的作者是我学生时代的朋友弥勒院莲儿，而癸生川所谓的共通词则是“假面”。虽然不明白癸生川到底在调查什么事情，但是伊纲说自从癸生川接了这个委托以来，她一直有种像是处于被监视状态下的感觉。



说了半天，我居然把本来目的都忘记了，我收到了网络游戏《悬疑在线》（简称MO）的测试版光盘，这次是来事务所邀请伊纲一起玩的，我和MO的制作公司GENMA的制作人濑堂先生在去年的事件中认识了，我想是他寄给我光盘的吧。伊纲没有玩过网络游戏，我就一步一步演示给她看，人物姓名就用我的本名，性别男，容貌类型A，可选择的职业有调查官、学生、刑警、记者、侦探、自由职业者六种，各拥有不同的技能，通过调查和使用技能获得的卡片来解开事件真相，伊纲从职业类型就推断出MO是一款推理游戏。

选定职业后从自己的住处开始，游戏中的世界名叫成滨，在居住的公寓大楼前遇到了布雷特和理绪，两人正在追查案件的嫌疑人，目前的证据只有犯人留下的记事本，上面写着“我两天前还是22岁，明年就要25岁了”，我推测出犯人的生日是12月31日，帮他们解决了难题。在成滨车站前遇到了加村，他自称是格斗家，要守护正义。在成滨临海公园和喜欢使用拆字组合的雪井琉香交谈时，她提到了游戏里存在着真正杀人犯的流言，游戏里真的会有真正的杀人犯吗?在成滨商店街遇到的有马告诉我MO的测试版只有住在鞠滨市中心附近的人才拿得到，和他一起的艾纳是以前就认识的朋友，两人策划准备的玩家事件就快要实际进行了。回到公寓大楼前再次遇到雪井琉香，她问我的名字是不是来自于她喜欢的癸生川

李晨源	啥时候掌机能像手机一样普及呀，人手一台，满大街都是，一定很壮观。
读者资料	17岁，男，730030，甘肃省兰州市城关区东城壕26号，兴趣：动漫、篮球、掌机

系列侦探游戏，还声称自己是伊纲的崇拜者，交谈中她提到游戏中有名为M2的角色，不过似乎只是偶然和都市传说的那个假面杀人鬼名字巧合而已，回到车站前发现加村已经不在那里了。

在临海公园遇到解决完事件的理绪，她邀请我加入以有马为首的“拘捕团”，回到商店街，有马介绍说拘捕团的成员共有他和艾纳、理绪、布雷特、猫猫，我和伊纲都愿意加入他们参与玩家事件，13点整在公寓大楼前就会有玩家事件发生，有马和艾纳两人匆匆离去做最后的准备。在公寓大楼前的布雷特对我的话没有反应，本以为他已经睡觉了，哪知道他只是走开一下出去买饮料而已，布雷特说游戏中的公寓大楼与他实际住的狩川町四丁目的WoodsTown非常相似，而整个游戏中的世界也是以现实中的鞠滨为舞台构建的。布雷特也听说过游戏中存在真正杀人犯的流言，还补充说这个杀人犯会找出正在调查自己的玩家并杀掉，并且似乎已经有人遇害了，伊纲从他的语言习惯中推测出他实际可能是中小学生。布雷特在游戏中的职业是刑警，可以使用手枪，因此他想试试对其他人开枪，虽然伤害其他人的后果是被通缉，但是他认为只要开枪后再也不登录就不会再遇到被害者，这样的话即使被通缉也没关系，虽然只是游戏而已，但是他的想法我绝对不认同。正说话间艾纳跑来加入，他听到了刚才的对话，于是对布雷特冷嘲热讽，然后又以玩家事件快要开始为由走了，虽然我叫布雷特不要太在意艾纳的话，但是他一声不响的下线了。

理绪突然惨叫着跑过来说艾纳死了，我看到他真的倒在了公寓大楼前，难道布雷特真的对他开枪了，但是他明明就已经先下线了啊。还好事情很快澄清了，艾纳只是在扮演玩家事件中的死者角色而已，有马宣布事件开始，并对参加者作了介绍，除了刚加入拘捕团的我和原来的五名成员外，非成员的加村也参加了这次玩家事件。当前的情况是警察根据状况判断艾纳是跳楼自杀，我们需要做的是找出犯人杀害艾纳的方法，证明以下两点：第一，本次事件是一起杀人事件；第二，犯人就是有马自己，提示全部隐藏于卡片中，行动范围仅限公寓大楼前和艾纳的房间两处，也能对有马的房间进行自由调查。我们四人分别自我介绍后，理绪说明了一下注意事项，然后就分别开始调查。

在进行了一番调查后，得到的情况总结如下：死者的死亡时间推定为13点左右，陈尸地点是公寓大楼外一层的死者房间前，死者房间的钥匙在自己身上，死者没有穿鞋。死者房间的阳台上放着鞋，房间的窗户被改造成能从外面开启的状态，窗户是从外面锁住的，房间的玄关堆积了很多灰尘，看起来很久没有使用过了，有马的房间在死者房间正上方的12层，房间入口有什么东西燃烧过的样子。死者的鞋子在房顶上被发现，成为自杀的证据，根据死者的朋友证明死者12点左右时说过要回房间，巡警的证言是13点左右看到有马出现在成滨车站前，12点30分左右有人目击了有马把昏迷的死者带回自己的房间。当我发现有马不知所踪后，在公寓大楼前遇到了布雷特，他说家里有人切断了他电脑的电源并进行说教，他再次上线的时候发现事件已经开始了。理绪说从刚才开始艾纳就没有再说话，有点奇怪，而事件的主办者有马似乎是掉线了，缺少他的话事件就无法进行下去了。

布雷特突然说现实的外面很吵，听到了救护车的声音，察看情况后他告诉大家，在他所住的地方发生了跳楼自杀事件。记得他曾经说过游戏中的公寓大楼和他住的地方很相似，游戏中发生了艾纳跳楼事件，现实中也恰好发生了跳楼事件，这会是偶然的巧合吗？音成刑警突然打来电话，告诉伊纲在狩川町四丁目跳楼自杀的人正是久我俊幸。

到底发生了什么事情，现在还不知道，但是这些事情中一定有着什么联系，就这样，复杂奇怪的杀人事件在这瞬间拉开序幕……不，应该说是当时事件已经无法挽回，深陷于潜藏在假面的对面已成旋涡的浊流……



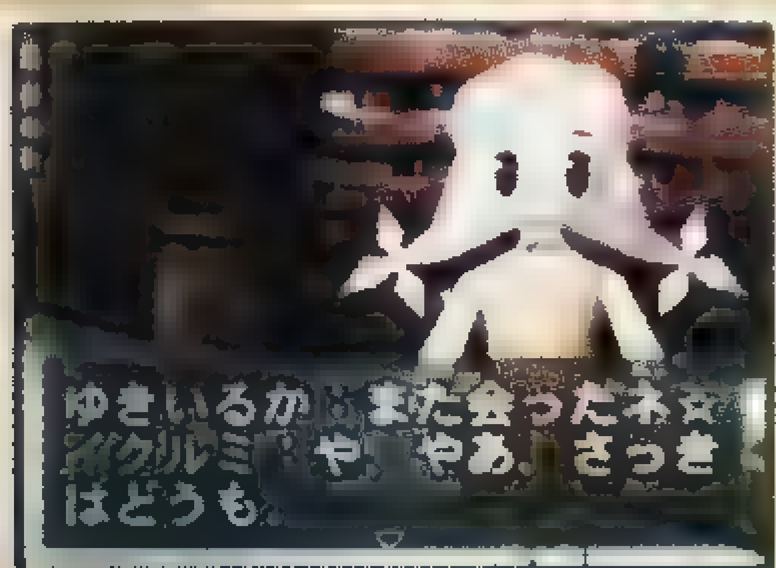
第二章 三起事件

当我和伊纲赶到现场时，发现游戏中的场景简直和现实中一模一样，所不同的是在现场的都是活生生的人，死去的人已是一去不返了。

伊纲告诉我死者久我俊幸就是之前音成和她说起的街道魔事件的被害者，音成刑警提供的情报是死者久我俊幸现年20岁，一个人住在W4栋的1202号，他三年前从高中退学，大约两年前成为机械师，但是两周前他已经辞职，现在是无业人员，为了今后便于调查，音成还把久我的照片给了我。久我在学校时成绩非常优秀，人际关系

谢纬	希望玩掌机的朋友们也能像我一样把收集《PG》当成一种乐趣，争取更大的完成度。
读者资料	24岁，男，400700，重庆市北碚区解放路41号2-3-3，兴趣：篮球、游戏收集、制作甜品

也很好，在他工作的地方听到的对他的评价也不错，但是他从学校退学的原因不明，伊纲很在意久我从退学到工作中间一年的空白期到底发生了什么事情。久我辞职的理由是在街道魔事件中受伤严重无法回到工作岗位，但实际上他的伤势复原情况良好，并没有留下任何后遗症，久我的爱好是玩游戏，也有说法是他过于热衷游戏而辞职的。



音成刑警对现场情况作了简要说明：13点20分公寓居民发现久我倒在楼下，就拨打119呼叫救护车，验尸结果还没有出来，推定死亡时间大约是13点左右，目前还没有找到看到久我坠楼瞬间的目击者，陈尸地点在死者房间的下方，根据情况来看可能是自杀或事故。我很自然联想到久我可能是被街道魔事件的犯人杀害的，但是音成说根据当时调查的情况看来，并没有发现有人对久我怀恨在心。听伊纲说了关于街道魔事件后，我对被害者久我所谓的“没有看到犯人的样子”的推测只有一个——久我在说谎，犯人其实并没有逃跑，只是从容地离开而已，至于他说谎的目的，大概是为了隐瞒犯人的身份，那么那起事件很可能不是普通的街道魔事件，而是针对久我俊幸的犯罪事件。

音成和伊纲希望我能参与事件的调查，我欣然接受，伊纲认为事件为他杀的可能性很高，提议去现场实地调查一下，音成听到尾场叫他的声音，慌忙跑回现场去了。伊纲突然问我有没有注意她身后的人，我向后看去时果然发现一个身穿白色衣服的少年正在不时偷偷向我们这里张望，伊纲说刚才我们和音成交谈时那个少年就一直在那里，我走过去试着跟他说话。少年支支吾吾地说昨天晚上在公寓附近看到了戴着面具的男人，当我问他是不是确定时，他却说可能是看错了，然后少年掉头跑开了，考虑到追过去可能会产生反效果，我和伊纲都没有去追。

音成再度回到我们这里，根据验尸结果，久我的死因是骨盆的复杂骨折引起颅骨粉碎性骨折导致的大脑损伤，因此推定死者是从10层楼以上的高处坠落的，久我正好是住在12层的，从房间的阳台坠落的可能性很高。除了街道魔事件中受伤的痕迹外，久我的右手还有烧伤痕迹，法医判断大概是三年前留下的，此外久我的头部及身体上还有擦碰痕迹，可能是坠落时碰到墙壁造成的，死亡时间确定为13点左右，死者坠楼后当场身亡。关于目击证人方面收集到的情报是10点30左右有人看到久我一个人向W4栋大门走去，然后我们三人去久我俊幸的房间作调查。

为了确认久我是不是自杀，我和伊纲拜托音成对房间的玄关和冰箱进行调查，希望能在玄关找到一些蛛丝马迹。调查结果是案发时房间门是锁着的，而门上装着的是特殊系统，使用特定的移动电话向系统发送信号才能打开门，而这个移动电话在死者的身上被发现，久我的鞋放在玄关，而尸体是赤脚的，说明案发前久我很有可能一直在自己房间里。而冰箱里放着很多食品，说明久我并没有计划要自杀。房门的锁在外面用移动电话打开后会自动关闭，而从房间里面可以自由开锁，两种操作都会在系统中留下操作时间记录，记录显示门锁最后开启时间是今天上午10点35分，开启方式为使用移动电话，关闭时间是开启10秒后。从10点35分到14点警察进入房间期间没有开启记录，这与目击者的证言一致，但是目击者看到的是久我一个人回来，期间没有其他人进入久我的房间，另外阳台的窗户一直开着，而阳台上只有久我一个人的指纹，所以音成才认为这起事件应该是自杀或者事故。

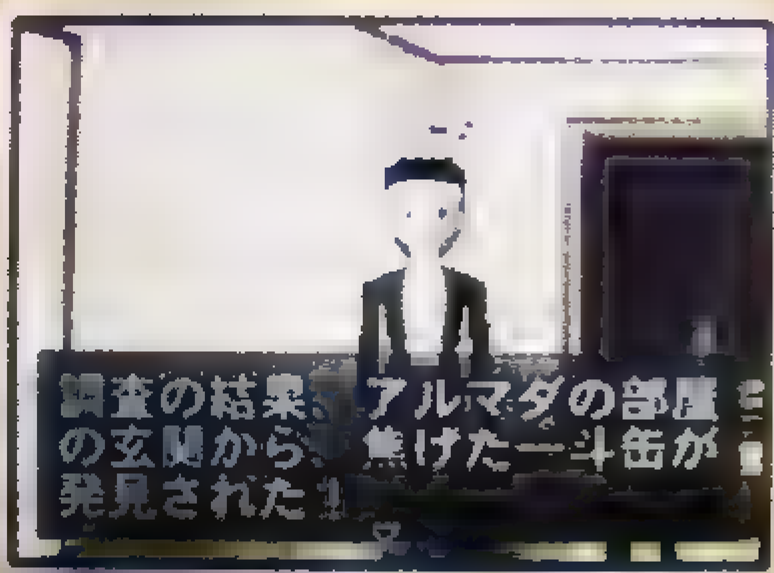
房间里的床上放着一本《鞠滨周刊》，和我在侦探事务所看到的那本是同一期，音成说侦探事务所的杂志其实是癸生川让他带去的，床边的照片是久我高中时候的同学合影，日期是99年8月17日，床旁书架里有久我的毕业证书，从证书上的学校名称推断他以前居住在狭稻市，可以看到书桌上放着台式电脑和饮料，看来他坠楼前应该是一直坐在这里的，书桌的抽屉上有密码锁，暗号恰好是照片上的日期，可是打开以后抽屉里只有一些电器说明书而已。我们看到了笔记本电脑的说明书，一个月前久我遭遇街道魔事件时随身携带的皮包里就放着笔记本电脑，而现在却找不到了，到底是自己处理掉了还是被这次事件的犯人带走了呢？

我无意中在床侧的夹缝里发现一张纸片，看上去像是从记事本上撕下来的，上面写着“3月14日0点在海滨公园见面如何？”，这个日期正是街道魔事件发生的那天，这么看来久我说失眠后去海滨公园散步也是在说谎，他大概是在探寻着什么，约他见面的人很可能就是犯人，久我被引诱到海滨公园后被袭击，这是有预谋的事件。伊纲也发现台式电脑保持着休眠状态，打开显示器电源后，出现在屏幕上的赫然是游戏中仍然倒在地上的艾纳，原来久我俊幸也在玩MO，他操纵的人物就是艾纳，游戏中的人物死去和现实中的

彭伟	读书的时候买不起游戏机，现在工作了，存钱想买部PSP，又忧郁高额的软件，不知什么时候能在中国普及。
读者资料	21岁，男，516213，广东省惠州市淡水镇中建电讯厂，兴趣：PG、足球、音乐、上网

人居然同时死去，死亡时间和方式都一样，这一定有着什么联系。

回到侦探事务所，我和伊纲一起整理事件头绪，目前围绕着久我俊幸发生了三起事件，首先是海滨公园的遇袭事件，然后是游戏内的杀人事件，而久我的坠楼和游戏内的事件同时发生，我再度登录MO，希望能从中找到一些线索。游戏中的艾纳仍然倒在事件现场，而事件由于主办者的离开已经强制结束了，雪井琉香出现在我们面前，不知她从哪里听说了一些事情，问我是不是真正的侦探，而操纵艾纳的玩家是不是也真的死了，慎重考虑后我推说不知道。可是雪井琉香却一副不以为然的样子，说要去问其他人为什么艾纳一直躺着一动不动，如果事态因此扩大就麻烦了。在海滨公园遇到加村，他为事件中止表示遗憾，还告诉我在游戏中找人可以利用搜索功能，把我遇到的人物全部记录后就可以看到状态了，有马是离线状态的。伊纲本想约加村面谈，可是被拒绝了，他又透露说以前听有马提到过关于游戏中存在着真正的杀人犯的事情，那是3月上旬发生的事情。在成滨车站前的布雷特告诉我他曾经看到雪井琉香和艾纳的秘密谈话，但是不知道谈话内容，而关于杀人犯的流言他也听有马说起过，那是2月底的事情，这么看来有马刚开始玩游戏没多久就开始验证流言，甚至可以说是为了流言才玩MO的。



退出游戏后，我在沙发下发现了一张账单，为事务所支付各种费用的人并不是癸生川本人，而是一个名为御堂丸将云的人，看来事务所的谜之事件还真多。回到狩川町的案发现场，伊纲从周围的人群中打探到一个重要的消息——昨天晚上有人在附近看到一个戴着面具的男人，之前在这里遇到的少年也说过同样的话，那么这个人与《鞠滨周刊》中写的戴着面具在深夜游荡的假面杀人鬼M2应该有着什么关联。来到最初的事件发生地点海滨公园，这里空旷的地形果然无法供犯人藏身，深夜来到这里与凡人见面的久我俊幸到底在探寻什么事情呢？再次回到狩川町，巧遇以前在海楼馆事件中认识的记者矢口床子，我们答应提供给她一些情报，于是三个人去了鞠滨车站前的一家店，正是《鞠滨周刊》中推荐的那家“帕斯特拉尔”。就坐后矢口说她最近正在为少年犯罪特辑的内容而取材，目前正在进行中的是三年前的羽泽家放火杀人事件，我们交谈片刻后各自继续调查。

回到侦探事务所登录MO，在车站前见到了理绪和布雷特，理绪告诉我们她在网络上看到了关于操作艾纳的玩家实际也死亡的事情，我自称是癸生川侦探事务所的侦探，请他们两人协助调查。为了证明自己的身份，伊纲提议见面，于是和理绪约定三十分钟后在鞠滨车站见面，手里拿一本最新的《鞠滨周刊》作为标志，而布雷特则告诉我们他住在狩川町四丁目WoodsTown的E6栋512号，等我们去找他。

拿着杂志赶到约定地点后，附近的少女就是游戏中的理绪，现年17岁的理绪在报社担任派送早报的工作，虽然还在夜校上学，不过她还有时间玩网络游戏。游戏中的事件发生时，理绪是第一发现者，她12点55分达到公寓大楼前时已经看到艾纳倒下了，艾纳出现的时间是12点50分，和布雷特争执了两三分钟后离开，时间非常吻合，也就是说艾纳死前最后做的事情就是向布雷特挑衅。另外她还提到游戏中的布雷特和艾纳经常由于争夺理绪而发生争执，令她很困扰。艾纳除了和有马一起行动外，理绪偶尔还看到他和雪井琉香一起，说到雪井琉香时她欲言又止，临走前她记下了事务所的电话，还告诉我们她的住处。这看到的话，操纵布雷特的人杀害久我俊幸的可能性很高，动机可能是由于受到屈辱，两人的住所又很近，而且当时布雷特声称自己出去买饮料，有几分钟不在，后来又突然掉线，综合看来嫌疑很高。

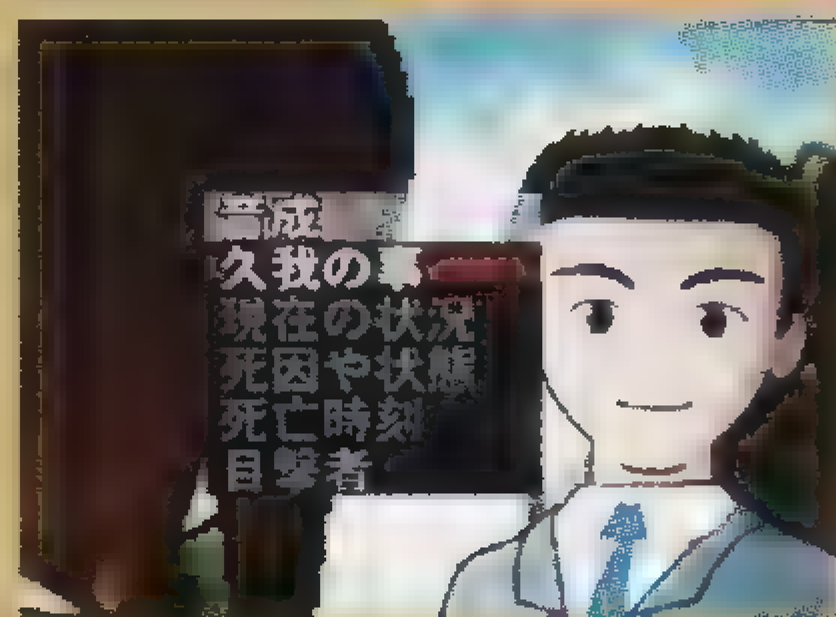
我和伊纲按照布雷特给的地址找到了他的家，但是却没有人在家，伊纲推测他的姓名是小鹿野将来，敏感细心的她早就发现了躲在树后的少年，我们之前遇到的这个少年正是布雷特。小鹿野将来今年15岁，是初三的学生，虽然和久我俊幸住得很近，但是却不认识久我，而事发前他的突然掉线是因为母亲切断了电脑电源并对他进行说教，当他再次进入游戏时已经发生了事件，无论是游戏还是现实，他都没有对艾纳和久我俊幸做出任何举动。小鹿野详细描述了前一天晚上看到戴面具的人的情景，当时他出去买果汁，看到假面人从W4栋的暗处走了出来，那个人的头发很长，特征是驼背，由于距离相当远而且很害怕，他没有看清那个人的面部。小鹿野告诉伊纲他曾经看到过艾纳和雪井琉香交谈，他听到一句“有真正的杀人犯存在吧！你找到了吗？”，这么看来艾纳也在寻找游戏中存在的杀人犯，而且他很可能已经找到了那个犯人，然后在公园里与犯人见面，雪井琉香是犯人的可能性非常高。最后提到他发现

杨洋	其他的话无须多说，只要对游戏充满热忱就够了。
读者资料	21岁，男，430081，湖北省武汉科技大学518信箱，兴趣：动画、游戏

游戏中的艾纳不是简单的扮演死者而已，而是被人袭击后死亡的，游戏中的犯人会被警察局通缉。

为了得知游戏中的犯人是谁，我们打算回到侦探事务所进入MO，在事务所楼下伊纲说好像看到了鬼鬼祟祟的人影，我们可能被跟踪了，看来不能大意了。登录后使用搜索功能，发现有马在自己的房间里，给他发送消息后却没有收到回复。去成滨警察局时遇到猫猫，她说警察局公布的通缉名单是有马，还提到艾纳给人感觉并不太个性鲜明，说起来确实是这样，提到艾纳的时候首先想到的是"和有马在一起的人"，和久我俊幸给人的那种感觉不一样。猫猫提供了从雪井琉香处得到的消息，有马似乎就是为了寻找游戏中真正的杀人犯而建立拘捕团的，被他邀请加入拘捕团的人全部都是他怀疑的人，奇怪的是虽然艾纳也在找犯人，但是两人似乎是分别行动的。

交谈中突然收到了有马发来的信息："亲爱的拘捕团的各位，能收到吗？我是有马。"这种特殊颜色的文字表示这些是只有拘捕团成员才能收到的信息，"突然打扰各位很抱歉，我有很重要的事情要告诉各位，恐怕是各位至今为止最想知道的事情。收到这条消息的人请立刻到公寓大楼前集合。完毕。"我和猫猫赶到公寓大楼前时，有马、加村、雪井琉香都已经在那里了，而理绪和布雷特没有上线。有马向大家公布了他被通缉的事情，他杀害艾纳的原因是为了自保，如果他不先下手的话，被杀的人就是他自己，所以一开始他就说过犯人就是他自己，然后补充说被他杀害的人是操纵艾纳的久我俊幸。这到底是不是恶作剧呢？我质问他是怎样杀死久我的，久我的房门上有特殊装置，用普通方式是不可能进去的，有马回答说他原本就认识久我，为了配合杀人事件，昨天晚上留宿在久我家里，在游戏中的艾纳坠楼的同时，把久我从窗口扔下去，随即逃跑。这么看来的话，"久我一个人住"的观念先入为主地阻碍了我们的判断。有马住在久我家里，用自己带的笔记本电脑玩MO，久我被退落前被他打昏，因此尸体上有擦撞的痕迹，至于逃跑方法，有马说只是从里面把门锁拆下来而已这么简单。



伊纲抢过键盘，质问有马为什么要让两起事件如此相似，得到的回答是："因为我就是M2。为了找出假冒我的人而建立的拘捕团，全部的事情都是我为了惩罚那个家伙而做的。我知道你就是调查艾纳事件的侦探，我会把事情的真相全部告诉你。久我对真正的杀人者怀有极大的恨意，一直在试图找出犯人，所以他一直在MO里询问别人有没有听过流言，流言是不是真的，流言中的犯人当然不是真的了。但是他却注意到了我的存在，所以我制造了事件杀了他，否则被杀的人就是我。跟他一起行动是为了掌握他的情况，我对对手是不会大意的。其实我也在困惑到底该怎么办，如果交换立场你会怎么想？作为杀人犯的我今后该如何是好呢……对了，雪井琉香，下一个被杀的就是你了，至于原因，聪明的你应该已经明白了吧……"说完后有马突然对雪井琉香开枪，宣告将在今天内谋杀雪井本人，并说我们永远抓不住像幻影一样的他。面对这种嚣张的声势，伊纲很冷静，叫我给音成打电话，请他去久我的房间再次仔细调查，另外我们还要去游戏制作公司GENMA调查有马的账号。

戴着幻想人物面具出现在我们面前的犯人，明明就应该在那里，但却像幻影一样抓不住，他的真实身份到底是谁呢？没有实体的犯人只留下了幻影，混杂溶化在水声一样的机械噪音中，然后像嘲笑一般从我们眼前消失了……

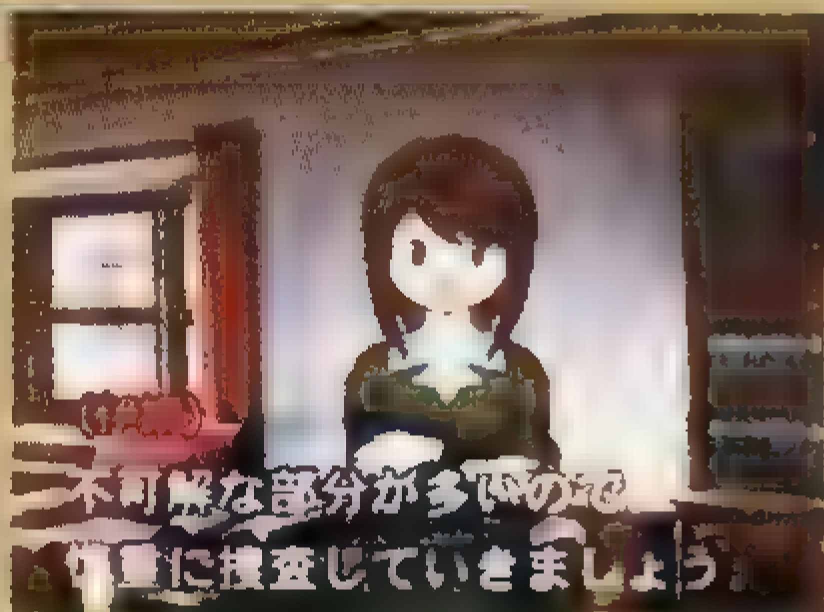
第三章 幻影的正体

理清事情头绪后，我和伊纲先去了GENMA公司找游戏制作人濑堂。他说自己并没有给我寄游戏的测试版光盘来，只在参加公司主页和杂志活动的人当中随即抽出了500人赠送游戏光盘，这么说来是有人冒名给我寄来了光盘，对方的目的到底是什么呢？由于取得游戏账号并不需要登记实际地址，所以从账号方面入手调查的计划无法实现。濑堂也听说过游戏中的流言，同样没有想到居然会发生事件。其实MO是从1月下旬开始测试的，2月中旬的时候"游戏中存在真正的杀人犯"的流言曾经一度引起人们的恐慌，但很快就澄清了，制造流言的人也打电话到公司说那只是个玩笑而已。制造这个流言的人居然是雪井琉香，由此看来有马宣告要杀死雪井琉香也是因为她制造了假冒的犯人。另外濑堂还提到了可以使用通信卡一边移动一边玩MO，移动电话电波可到达范围内都能无拘无束地自由游戏，最后表示公司一般不介入玩家之间的纠纷，因此不能提供

陈瑞祥	游戏厂商在提高主机性能的同时，也应当注意游戏的游戏性，毕竟游戏是拿来玩而不是拿来看的。
读者资料	17岁，男，325200，浙江省瑞安市清泰小区12幢2单元301室，兴趣：很好多

有马的个人资料。但是伊纲提出有马威胁要杀掉现实中的雪井琉香，濑堂愿意协助我们调查，他说会确认聊天记录，然后向警方申请发布搜查令，说完后就忙着开会去了。

接着来到鞠滨警察局找音成。伊纲单刀直入地告诉他我们目前要搜寻的犯人是今年2月被释放的，久我一直在找这个犯人，正是这个在游戏中以有马为名的犯人杀害了久我，并宣告下一个目标就是雪井琉香，而犯人还自称是流言所说的那个游戏中真正的杀人犯。音成提供给我们的情报是他调查过久我的人际关系，结果表明久我并没有关系特别好的朋友，与很多人只是泛泛之交而已，因此想从这方面找到和久我关系好到能在他家里过夜的人是不可能了。另外还提到久我高中时代曾经有过恋人，但这个女孩是谁以及两人结果如何等都不清楚。伊纲特地提出让音成确认久我房间的门锁是不是有曾经取下的痕迹，她仍然怀疑有马所说的这种离开现场的方法。



GENMA公司的办事效率还是比较高的，已经把有问题的聊天记录发给警察局了，同时还提供了有马的登录主机和IP等数据。我告诉音成使用计算机解析这些数据的话就能够得知对方使用的电脑和所在地等信息，但同时这些数据也有泄露的危险，如果遇到骇客的话最坏情况是电脑中的所有数据被破坏。正说着，音成突然说“不好”，然后就推说自己还有很多事情要调查就逃跑似地溜了，原来是他看到顶头上司尾场九岁从大门进来了，和尾场简单交谈几句后我们去找小鹿野将来。但是他的母亲告诉我们他什么都没有说就出门了，一直都没有回家，最近一年都没有出去这么久的事情发生了，看来如果见到这个孩子的话要告诉他不要让家人担心。

下一个调查地点是海滨公园，一个女孩子突然和四处张望的我们搭话，她自我介绍说住在附近，名字是中村素亚子，今年20岁，这个名字来自英语的soar，意思是飞舞，由于出生时身体就很虚弱，被禁止做激烈运动，因此就取了这个名字，她最喜欢海滨公园这种能看见广阔天空的地方，白天和晚上都经常来散步。素亚子的爱好是看动作电影，这也是由于身体虚弱的关系，此外还很喜欢玩网络游戏，她说网络是她与外面世界之间唯一的窗，有时候还会觉得游戏中的人才是真正的自己。素亚子提到由于一个月前海滨公园发生了事件，所以有段时间被禁止外出，我们猜到她说的事件应该就是街道魔事件，于是把久我俊幸的照片给她看，虽然她觉得好像见过久我，也好像听过他的名字，可是由于三年前发生事故后失忆的缘故，她什么都想不起来了。

我向素亚子详细介绍了久我的情况，当她听到久我已经被害时忽然昏倒，幸好伊纲及时扶住了她，素亚子对自己听到这件事情时有这么大的反应觉得惊讶，并相信自己一定曾经和久我有过什么关系。她告诉我们在事件发生前曾经看到过奇怪的人，某天晚上她在公园的树林里散步时，看到过戴着面具的人，特征是长发和驼背，被假面人发现后她慌忙逃跑中跌倒，假面人走近她后说了“在……找到了……”，然后就离开了。素亚子说在她玩的网络游戏中听说过游戏中的假面人会在现实中出现的流言，原来她也玩MO，我告诉她自己在游戏中的名字是生王，她只给了一个提示让我猜她游戏中的名字，还说回家后会去看以前的日记寻找关于久我的线索。临走前素亚子对伊纲表示感谢，这三年里她一直在逃避着自己的过去，害怕得知那段空白的记忆，也不敢去看以前的日记，三年前她一定是遇到了什么事情，现在身体上还有烧伤的痕迹，但是现在她决心面对真实。素亚子记下事务所的电话号码后，就从公园的西门走了。

迄今为止假面人两次出现的地点——海滨公园和WoodsTown有一个共通点，两地都是久我俊幸遭遇事件的地点，这绝不是偶然。刚回到事务所就接到了弥勒院的助手十六夜彩子打来的电话，她说弥勒院原定今天要去她的学校川北市的千月学园演讲，但是至今还没有联系上他，如果我找到他的话要我帮忙转告这件事情。接着去车站附近理绪工作的文禄报纸配送所，正逢送晚报时间理绪出去工作，我们就向工作人员询问了一些关于理绪的情况。理绪是从大约两个月前来到这里的，在此之前一直在管教所，她幼年丧母，父亲也于三年前死于事故，配送所的大家出资让她上了大学夜校。理绪的本名没有人知道，她自己说关于名字有些不好的回忆，大家想到可能是跟复杂的家庭状况有关，于是很体谅她，没有人追问。工作人员说最近总是能在附近看到一个鬼鬼祟祟的男人拿着奇怪的机械，像是在监视着某人，那个人相当瘦，年龄三十出头，戴眼镜，笑的样子也很奇怪，让人感觉很诡异。

然后我们去了同在车站附近的帕斯特拉尔，我注意到这里的墙壁上有着MO的海报，我们两

杨超	虽然已经时过境迁，主机换了一代又一代，但我心依就，一直追寻着游戏最纯粹的乐趣！
读者资料	19岁，男，650501，云南省呈现贡王家营云南交通学院公路分院04公管，兴趣：卡通、电玩

个小声讨论时突然有人插口说："哼哼，在邻国的韩国和中国这种玩法是主流哦。"伊纲也注意到了这个在我们背后说话的人，回头问他有何指教，却被对方叫出本名来，那个人还说："哎呀，了不起，果然是伊纲本人，身高是154公分吧，比想象中的体型还小巧可爱，这要赶紧记下来。"然后怪笑着转身低头写下了什么，当然我也被他指出就是生王正生，这个男人的样子让人觉得很不舒服，尤其是笑起来的时候让人毛骨悚然。他递过来的名片上有动画人物，旁边写着"公务员江本佳隆"，他自称是癸生川系列游戏的爱好者，却对游戏极尽讽刺之事，伊纲不免和他针锋相对的挖苦了几句。江本佳隆突然问我们有没有找出有马的正体，他自称对努力收集的关于侦探事务所的情报烂熟于胸，但是这件事情他为什么会知道呢，太可疑了。



回到事务所的时候电话再度响起，是理绪工作回来了，说是有些事情要告诉我们，她在MO的海滨公园里等我们。我们把关于有马的事情告诉了她，理绪告诉我们在车站时她欲言又止的事情其实是她被人盯梢了，那个人就是雪井琉香，现实中的雪井其实是男人，理绪以前和他闲聊的时候他曾经说过"送报纸真是辛苦的工作"，还经常说"你昨天是几点起来的""你今天又看那个电视节目啊"之类的话，然而这些全都是理绪在MO里和其他朋友聊天的内容，当时雪井并不在场。这些事情是从2月中旬理绪刚开始玩MO时发生的，而关于真正的杀人犯的流言也是从那个时候开始的，我问她具体哪件事情发生在先，她很确定地说在确定被盯梢后游戏中开始了流言，而江本也知道我们的真实身份，他到底是用什么方法掌握对方的行动呢？

伊纲拿过键盘问理绪以前雪井有没有提到过类似"你今天什么发型""你今天穿什么衣服"的话，得到否定回答后伊纲叫理绪在家里等我们一会儿，她有些事情要去找理绪确定。理绪说会帮我们在MO里监视雪井，一旦发现他上线就会通知我们，还说报纸配送所的大叔们很喜欢拿年轻人开玩笑，叫我们不要在意他们的话，然后就下线了。癸生川突然推门进来，吓了我们一跳，还说着："以为迫不得已用了这一招就可以高枕无忧了呢！"他一个人自言自语了一会儿，又突然问伊纲有没有仔细检查邮包或者在有客人来访时离席，还特地指出了桌上"那个东西"的存在要不要紧，他看上去遇到了什么麻烦，虽然这次接到的工作是找人，但是也并不轻松，在癸生川出去以后，伊纲让我拿着一个很重的皮包一起去找理绪。

由于雪井琉香能得知理绪看的电视节目或者起床后的行动，却不知道理绪的发型和衣着等情况，因此理绪的房间里很有可能被安装了窃听器，而理绪住在配送所的二楼，想从下面爬上去很容易，在她外出送报纸期间有人进入她房间的可能性非常大。刚才伊纲让我带上的皮包里装的正是窃听器探测器，在她去理绪房间里搜查的期间，我向周围的人打听了一些事情，有个主妇告诉我她曾经在夜里看到过附近路上有戴面具的人，特征也是长发驼背，看起来年龄跟高中生差不多。伊纲搜查的结果是真的找到了使用电池的窃听器，不过现在电池已经用完了，所以不再有用，现在可以确定在理绪的房间里安装窃听器的人就是雪井琉香。此外伊纲在理绪的房间里看到了两台笔记本电脑，理绪似乎对电子器械很在行的样子，不过被窃听的事情给她很大打击，让她觉得遭受耻辱，伊纲说车站附近有家店里有对窃听器方面很熟悉的人，我们可以去调查一下。另外配送所的工作人员曾经提到的在附近看到的那个男人，和我们在帕斯特拉尔遇到的人特征一致，如果能再遇到他一次，应该可以确认他是不是雪井琉香。伊纲接到了音成打来的电话，我们还要抽空去一次警察局，还有MO里好像也有点异常，需要调查的事情还很多，一件一件来吧。

再去帕斯特拉尔却没有再见到江本佳隆，对他很熟悉的店员还没有来上班，只能晚一点再来了。接着去鞠滨警察局，音成告诉我们已经提出发搜查令的申请了，目前等待批准中，而对GENMA公司提供数据解析的结果是有马使用笔记本电脑上网，最后的数据是在自己住处附近发送的，由于使用通信卡无线接续，实际上他可以在任意地方上网。对久我家门锁的调查结果是并没有取下过的痕迹，那么有马所说的取下门锁逃走的方法就不可能成立，他说了谎，那么他说自己是杀人犯的事情会不会也是说谎的呢？音成调查过2月出狱的杀人犯，还调查了这些人相关的案件，甚至包括十多年前的案件，但是却没有找到我们要找的人，觉得奇怪的他又调查了最近的事情，终于找到了三年前的一个相关案件。通常杀人案件的刑期是三年以上，但是这个犯人却经过两年半就出狱了，这么看来可能性就只有一个——犯人是13岁以下的少年犯。

（未完待续）

秦梦晓	生命诚可贵，爱情价更高，若为《PG》故，两者皆可抛！
读者资料	18岁，女，300070，天津市和平区贵州路92号，兴趣：掌机、音乐



PSP

IDEA FACTORY	S·RPG	记忆量：272K
2004.03.26	5040日元	1人用

详细攻略

文/Justice
责编/天意

龙的咆哮绵延千里，将一切化为灰烬……这是从太古时代流传下来的传说，人们由此对称为“龙”的存在心存恐惧与敬畏。自从人类进出大陆内部以来，世界各地都爆发了战争。各种族间以及人类自身之间都纷争不断。大陆上历史最悠久的人类国家“佐迪亚王国”王子阿兰对各地无休止的争端心存忧虑。为了平定这充满战乱的世界，他下定决心：人类犯下的罪，只能用人类的手来补偿。阿兰壮大的战争从此开始……

《新天魔界·~混沌世纪Ⅳ Another Side~》移植自PS2上的《新天魔界·混沌世纪Ⅳ》,以原作中的隐藏角色——佐迪亚王国的王子阿兰为主角,从完全相反的角度重新演绎了整个故事。

阿兰王子华丽的霸道之路

各位平民……不、各位读者，大家好。本王便是佐迪亚王国英俊潇洒人见人爱的阿兰王子。从今天起，本王将向着一个空前绝后的目标而努力：那便是以武力统一遗忘大陆(Lostland)，建立跨国跨种族的最强——后宫！相信各位也都会举双手拥护本王这个英明神武的决定……来人，给我把下面那个拍桌子喊“我有异议！”的家伙拖出去活埋！

新年伊始，忠心耿耿的副官就带来了好消息：首都附近发现金矿。本王立刻把这片金矿收归国有，每个月增加了100G的收入。看看地图，本王的国家僻处大陆西北，好在三面环海，外敌难以攻入，本王可以踏踏实实地征兵备战。



遗忘大陆上的城市分为两种，分别是城堡与街市。城堡会在城墙上驻扎5名狙击手，城壁值越高狙击手的装备也越好(从弓箭一直到火枪)。街市的商业值达到5级时，城内会设置空港，届时我军武将可以乘坐佐迪亚民航的飞行船在两个有空港的城市之间任意穿梭。为了交通产业的发展，本王派武将到周围各城投资商业（副官友情提示：任命武将为领主可以大幅度缩短投资时间）。此外，每个月可以签发五张人事调动命令——也就是说每个月可以移动5名武将。于是本王派爱妃菲尔(フェル)等数人向西进发，准备占据那边的一批无主据点。

除了城市以外，遗忘大陆上还存在其他数种据点：挂星星标记的是村庄，在这里探索可能会遇到一些隐居的武将，也可能找到稀有道具。洞窟和塔内探索可能发现稀有道具。但要注意武将在探索时有极低的几率失踪，不管是被伊拉克人或者火星人抓去也好，总之是回不来了。因此最好不要派贵重武将去洞窟和塔这种危险区

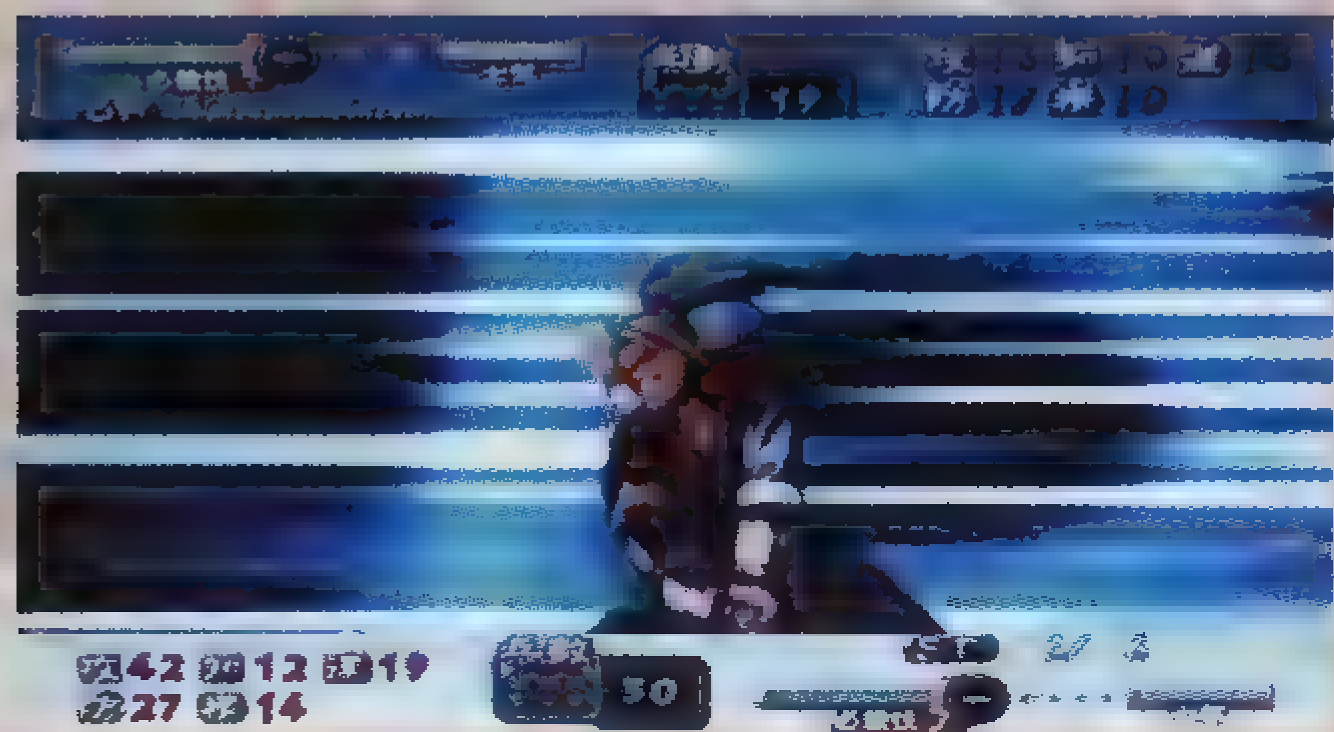
域探索。此外，地图上插着牌子的地方是建设预定地，可以用“开发”指令改建为城砦、征兵所、工厂、诊疗所、墓地，开发需要的时间与资金视则武将的“知性”高低而有所不同。



两个月后，来自西之大陆的铃鱼公主访问我国，宾主在欢乐而祥和的气氛中就双边关系等问题举行了会谈。铃鱼公主就此拜倒在本王的石榴……裙裤下，并建议本王派人到西之大陆搜索人才。接着，名叫雷因(レイン)的骑士也来投靠本王，本王决定派他负责永定河边筛沙子之重任……直说了吧，本王是不会重用男人的，给你个苦力当算是看得起你。

我国西边的邻国是由翼人族组成的“天驱ける翼骑兵”。本王以“怀疑翼人国藏匿大规模杀伤性武器”为名，举兵杀入翼人国。按照永无大陆传统军制，每位武将可以率领29名士兵，不同的武将带的兵种也不同。同时武将在战斗后还可能收得一名敌兵作为副将(パートナー)，在战场上使用一些特有的必杀技。开战前首先要选择阵型，除了系统默认的7个阵型外，也可以用“登录”指令自定义基本阵型。此外，个别武将还拥有专用阵型，可以显著提高士兵能力。例如本王的独门阵法“天魔无敌”名字虽然俗了点，性能还是不错的。

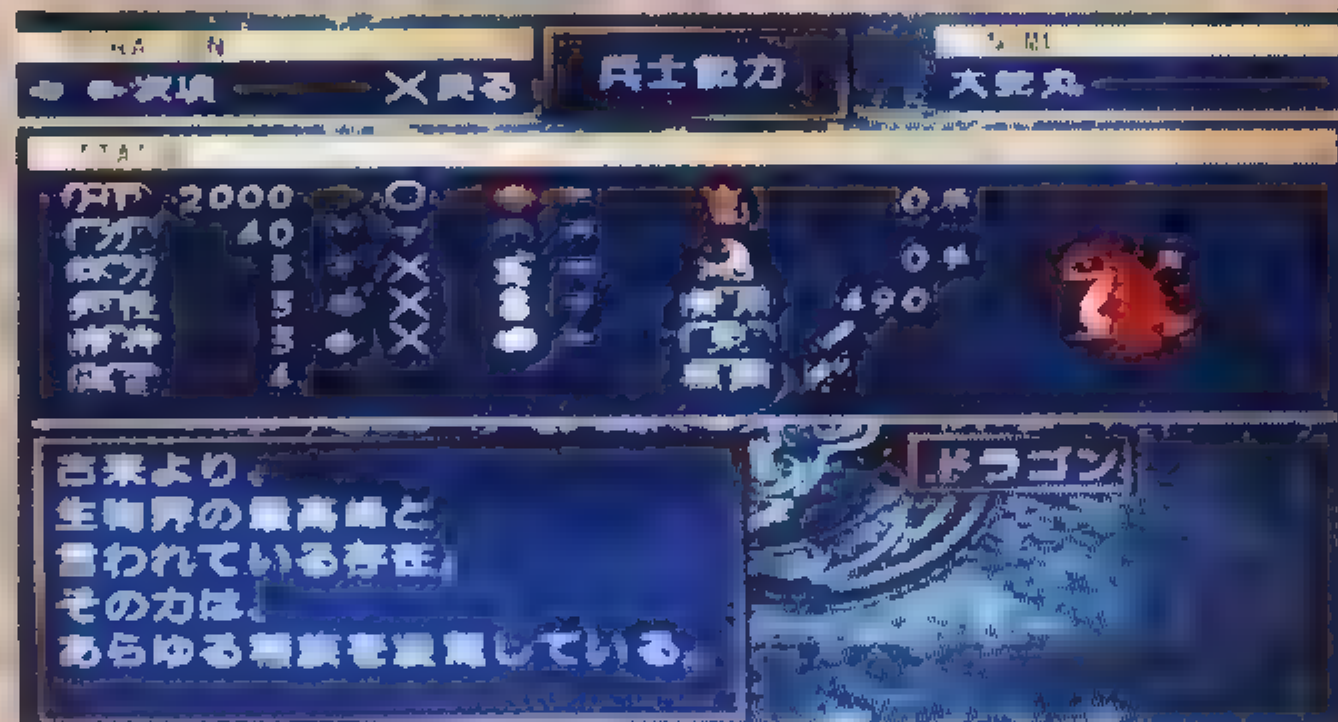
战斗中可以对士兵下指令如“敌歼灭”、“攻击敌武将”等，攻城战时还可以直接攻击城墙。一般来说接近战兵种要积极冲锋，射击型兵种不妨



在原地守株待兔。消灭敌兵或是自军士兵挂掉时武将的气力槽会上升，蓄满一条后便可以使用必杀技。有些武将带的兵虽然贫弱，但拥有一些逆天的必杀技，运用得当的话往往能以一当三十，在绝对劣势下华丽地大逆转。

战斗胜利后会俘虏敌方武将，每名武将最多可以带3名俘虏。同时每个据点内都有一座10间单人房的监狱，一些性格强硬的俘虏可以暂时收监查看以观后效。

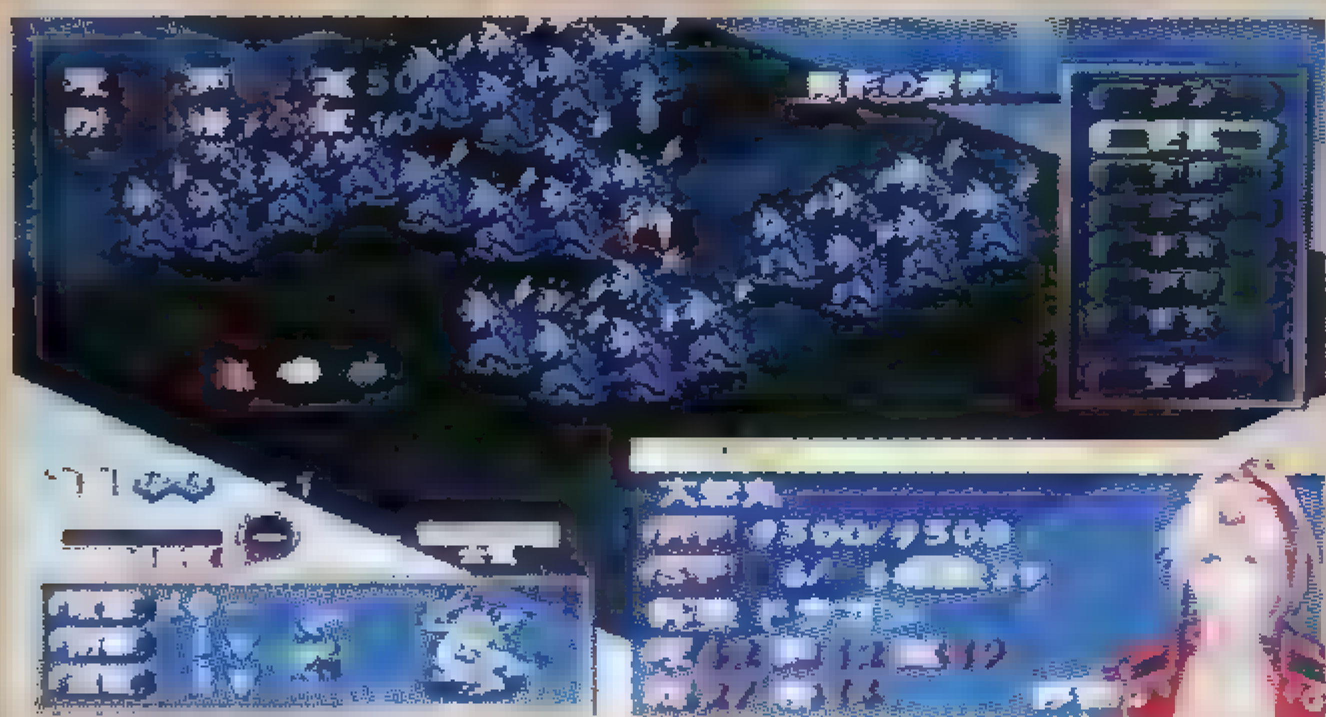
翼人国一战下来，结果却令本王跌碎了隐形眼镜：菲尔率领的先发队在敌国精锐空军的阻击下全军覆没不说，翼人还趁机反扑，连下数城。正当本王心急如焚之时，派去西之大陆的探子带回一人：此人名唤大蛇丸，身高八尺豹头环眼，手下一群龙兵个个有万夫不当之勇。国难当头之际，此人虽然是个男的，却也顾不得这么多了。本王立刻封大蛇丸为正三品左千户赐御前带两把刀，领军讨伐翼人国。



大蛇丸果然不负本王重望，一路势如破竹地杀入翼人国首都，生擒翼人王及一干武将，并救出了本王的爱妃菲尔。虽然没有找到大规模杀伤性武器，但俘虏一批翼人武将也算是不虚此行。至于救国难于水火的功臣大蛇丸，说实话，本王一点也不喜欢这个吊儿郎当的家伙。但他的战斗力可以匹敌五个装甲师，不用实在是个损失——当然，这家伙胃口也不小，每月薪水8500G，相当于当前我国GDP的近1/3。

突然之间，发生了一个不幸的事件：国库连续三个月遭贼，失窃金额近30000G。本王一气之下将王都物业及保安集体送上土耳其木桩，同时捎话给黎叔：“本王很生气，后果很严重”。(副官友情提示：每个月初都会发生一次随机事件，是好是坏就看各位玩家的人品了)由于这次失窃事件，部分武将一个月没有领到工资，大家的忠诚度都减少了一点。

为了弥补国库亏空，本王派遣一批苦力武将在国内各地大兴土木，将各处建设预定地、以及原本的城砦都改建为工厂。虽然每个月造出的东西的质量挺没准的，但靠变卖这些家产总算是熬



过了一段艰苦时间。在这期间，西南的海洋国“アクアマイト”发兵讨伐我国，但他们的虾兵蟹将青蛙战士在陆地上会变得孱弱不堪。于是本王特地将与海洋国接壤的几块土地“开发”为沙漠或岩场，海洋国的兵将在这里纷纷沦为我军饭碗中的沙西米。此时，本王发现了一个重大问题：那些在监狱中的俘虏也是要吃饭的。我国光为了养活这些俘虏，一个月就要支出上万G的开销。为了国内人民的生计，本王毅然将所有男性及中性俘虏拉出去集体枪毙，女性俘虏用“说得”指令收编充军，壮大我军实力，总算是节约下一笔伙食费开销（副官友情提示：势力灭亡后俘虏的忠诚度会降低为0，此时说得也会变得容易）。

渡过经济难关后，本王继续东征西讨，大蛇丸孤军深入拿下海洋国首都，收了一票人鱼妹妹的同时也让三军将士饱餐了一顿海鲜。同时，西之大陆的魔王独生女，绰号“爆弹之子”的希洛（ヒロ）讨伐精灵国“エルフィネス公国”。希洛率领的士兵“骨骑士（ボーンナイト）”是个有趣的兵种：他们在白天只是普通的骑士，比本王的御林军还要弱一些。但到了夜里却会变为凶暴的不死战士。希洛率领这批不死战士夜袭精灵国首都，轻松抓住了精灵王，软禁他50年！菲尔与铃鱼猛攻兽人国“ルドラム兽人联合”数个月后，也将其首都拿下。而另外一批自称“解放军”的残兵败将集团在我军的猛烈冲击下溃不成军，没几个月便作鸟兽散了。

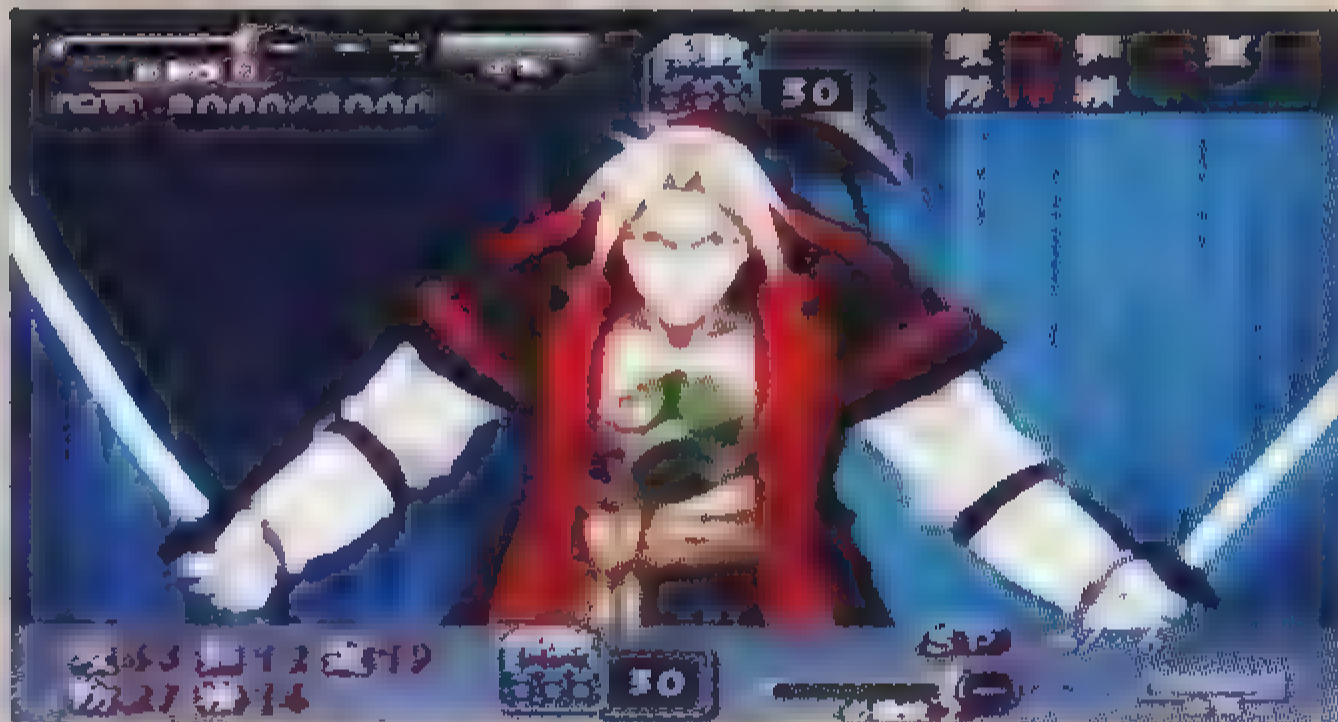
此时我国已经占据了大陆上的半壁江山。但当拿下位于大陆中央的战略要冲デクデ城后，我军却遭到了魔族国“ナイトメア”与忍者国“月光の民”的猛烈阻击。两国每个月派遣少则三四名，多则七八名武将轮番攻击デクデ城。

按照遗忘大陆祖制，每座城中最多可以有4名武将守城，用“编成”命令可以调整守城武将的顺序。但武将一旦外出探索，便会自动解除守城状态，因此防御部队和探索部队一定要分清楚。守城战时所有的守城部队会车轮大战敌人的攻城队。其中前几战为城壁前战，除了全灭守军外，攻方突破守军的防线也算作战胜利；最后一战是城壁战，全灭守军或是将城壁值减到0都算是攻方胜利。城被占领后里面未出战的待机武将也都会变成俘虏，首都被占领则自动GAME OVER，这些都是要注意的。另外，防守一方的攻击力会得到2-5不等的防御补正，比攻方稍稍有利一些。

这帮攻城的家伙虽然有勇无谋，却屡败屡战，大有“打不赢你也要让俘虏吃穷你”的势头。本王派遣了几名得力干将死守デクデ城之余，在占领区继续开展“大生产运动”，将所有设施改建为工厂，每月都能产出价值十余万的道具，便是令他们吃我不穷，哈哈！

当然，本王也没有放弃以武力解决后宫问题。魔族国是个大国，幅员辽阔兵多将广，不好对付。于是本王决定先拿忍者国开刀，没想到忍者女王残光率领的上忍军团战斗力惊人，我军被打得落花流水。偏偏大蛇丸等猛将又距离太远解不了近渴。本王无奈之下，只得单方面撕毁南极条约，动用大规模杀伤性武器——“禁咒”。

一般来说，比较有能耐的武将都会一手禁咒，性能大约是降低敌人城市的城壁商业士兵或是武将的SP等等等等……每个月连放5发禁咒足以把一座城市炸回石器时代。唯一的问题是武将使用禁咒后都会大伤元气，要请上四五个月的病假才能恢复。不过好在本王手下兵多将广，连丢了三个月禁咒炸得忍者军求天不应叫地不灵。此时本王御驾亲征，将已然是光杆司令的残光轻松拿下。



此时大陆上还剩三个国家：本王、魔族与北方大国“ドラバニア帝国”呈三足鼎立之势。在村口算命的诸葛叔叔建议下，本王与帝国结为同盟。这样一来本王在收拾魔族的时候才不必担心帝国从背后捣乱。魔族国的铁巨人、骨骑士、地狱犬等部队强悍异常，纵使是本王的精兵强将也讨不到什么便宜，战事陷入胶着状态。古人说“堡垒最容易从内部攻破”，为了打破僵局，本王向斯大林同志学习，大力发展谍报事业。什么FBI、CIA、KGB、东厂西厂锦衣卫统统打入敌人内部，用“破坏”降低敌人的城壁与商业，用“贿赂”降低武将的忠诚度，用“引拔”拉拢敌

齐宏达	当每月《掌机迷》入手的时候，我的心情都很兴奋，如能抽中NDS或PSP，我的心情会更上一层楼的！
读者资料	20岁，男，350001，福建省福州市西洪小区4座317号，兴趣：篮球、电脑

人忠诚度不高的武将加入我方。（副官友情提示：拉拢成功的武将有一定可能性被敌人当场逮捕甚至杀害，请事先存档）经过一段时间的分化瓦解，魔族的武将大半落入我方阵营。此时本王一声令下，发兵讨伐那不服王化的蛮夷之国。少数顽固不化的魔族武将虽然拼死抵抗，但在本王的大军面前最终也只有俯首称臣的份。

平定了魔族，现在挡在本王面前的只剩下帝国了，那么——“本王怀疑帝国藏匿大规模杀伤性武器”……此时的帝国已经是强弩之末不能穿鲁缟也，本王的军队长驱直入拿下了帝国首都。“1708年，王师伐帝国，大破之，遂一统天下……”本王刚准备吩咐史官如此记录，忠心耿耿的副官却带来了坏消息……龙出现了。

这条HP大约有20000，战斗力极其霸道的水龙自然是本游戏的最终BOSS，也是本王的最后一块绊脚石。这畜牲的实力的确不容小窥，没什么好说的，召集最强的武将，尽一切力量将其消灭吧！之后便可以欣赏本王达成后宫霸业的结局画面了。听说异世界有个叫兰斯的家伙很是了得，本王要去会上一会。各位平民……不、各位读者，欢送本王踏上新的征程吧！



忠心耿耿的副官的战术心得

基本指令说明

主菜单	
指示	对自军武将或据点下指示，也可以对敌军据点执行破坏指令
一览	可以查阅自军的武将、据点、俘虏、兵种、道具、技能等。
买卖	在自军据点买卖道具和技能，不同据点出售的商品也有所不同。
人事	可以改变配下武将的排列顺序（影响发薪的顺序）、任命军师或是解雇。
地图	查看整个大陆的地图。按下○可以查看各势力的颜色，按△则可以查阅雷达地图。
机能	对必杀技动画、情报报告及地图技动画的开关。
战记	存取进度，不需要特别解释了吧。
终了	结束一个月的指令，使用前先确认有没有未行动的武将哦。

己方据点指令	
移动	移动此据点内的武将，需要消耗1次行动机会。
征兵	补充据点内武将的兵力，也可以把士兵卖掉换钱。
开发	改变据点周围的地形或是建设设施。
忠义	赏赐据点内武将金钱或是道具以提高忠诚度。
政治	增筑城壁、投资商业或是与别国结盟。
探索	在该据点内探索，可能得到武将或道具等，也可能触发一些事件。
捕虏	确认据点内的俘虏状态，可以说得、解放或处刑。
能力	确认此据点内武将的能力，更换武将身上的装备。
领主	任命武将为领主，政治和开发效率提高。
编成	决定据点内的防守武将，进行内政指令的武将会自动解除变成状态。

敌方据点指令	
引拔	拉拢敌方忠诚度较低的武将，拉拢的武将可能被当场俘虏或杀害。
贿赂	用金钱或道具贿赂敌方武将，降低其忠诚度。失败时有可能被当场俘虏。
破坏	派遣武将破坏敌方的城壁或商业，失败时有可能被当场俘虏。
禁咒	使用禁咒造成大规模打击，使用禁咒的武将会有数个月无法行动。
能力	确认此据点内武将的能力。
捕虏	确认据点内的俘虏状态。

陈晨	《瓦里奥制造》后遗症：做任何事情都想，三秒钟内完成，不然就会担心炸弹爆炸。
读者资料	18岁，男，221121，江苏省侯集中学高二10班，兴趣：电玩、足球、动漫

战斗指令	
移动	令部队或武将移动到指定位置。
作战	选择作战指令，详见下文。
道具	使用道具，详见下文。
技	使用技能，详见下文。
必杀	使用必杀技，详见下文。

关于开发

开发分为两种，一种是地形开发，另一种是建设。地形包括平地、森林、岩场、水边、沙场5种。不同的兵种在不同地形上会有相应的能力补正，多块同种地形连接时还会有连锁加成。例如水生兵种在水边地形能力会大幅上升，而在沙场上便只能任人宰割。此外武将在不适应的地形上移动时，移动力也会受影响。可建设的建筑共有6种，每一种都有各自不同的作用。但要注意这些建筑每回合都要消耗一定的维护费。

建筑	维护费	作用
城砦	5000	自动驻扎一队近卫兵
征兵所	1000	为上面的武将补充兵数
工场	10000	每个月随机生产一种道具
诊疗所	2000	为上面的武将回复HP
墓地	0	经过时有一定几率遇敌

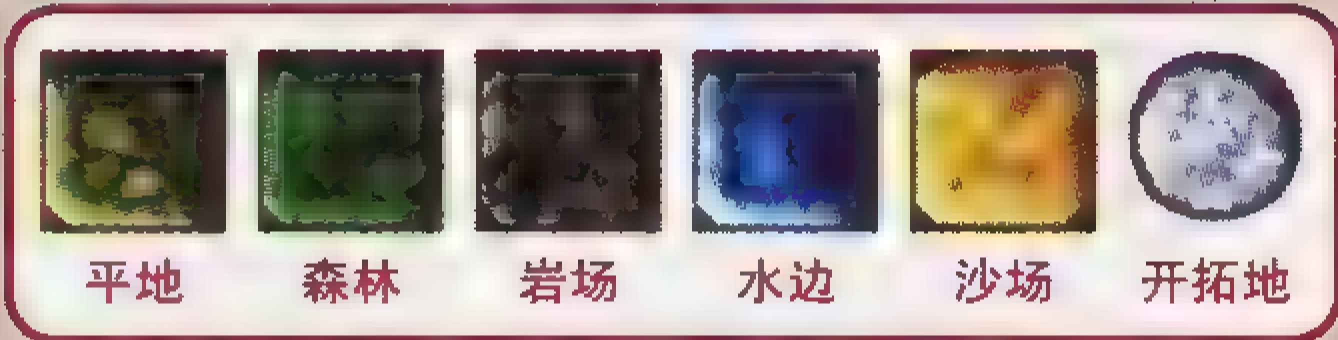
关于阵型



游戏中共有7种基本阵型，每一种效果各自不同，会对武将及士兵产生各种各样的补正。玩家要根据地形、双方的兵种以及敌人的阵型等要素选择合适的阵型。部分武将拥有独自的专用阵型，一般都很强。

阵型	效果
基本	基本能力无变化，可以用“登录”指令改变排列方式。
密集	各小队密集排列的阵型，适合缓慢而耐打的兵种。
包围	从四周包围敌人,适合以多打少的场合。
中央	士兵将武将围在中间,可以有效地保护武将。
专攻	强化攻击力的阵型。
专守	强化防御力的阵型。
背水	武将在最前,忽视防御力的纯攻击阵型。
登录	改变“基本”阵型的配置。





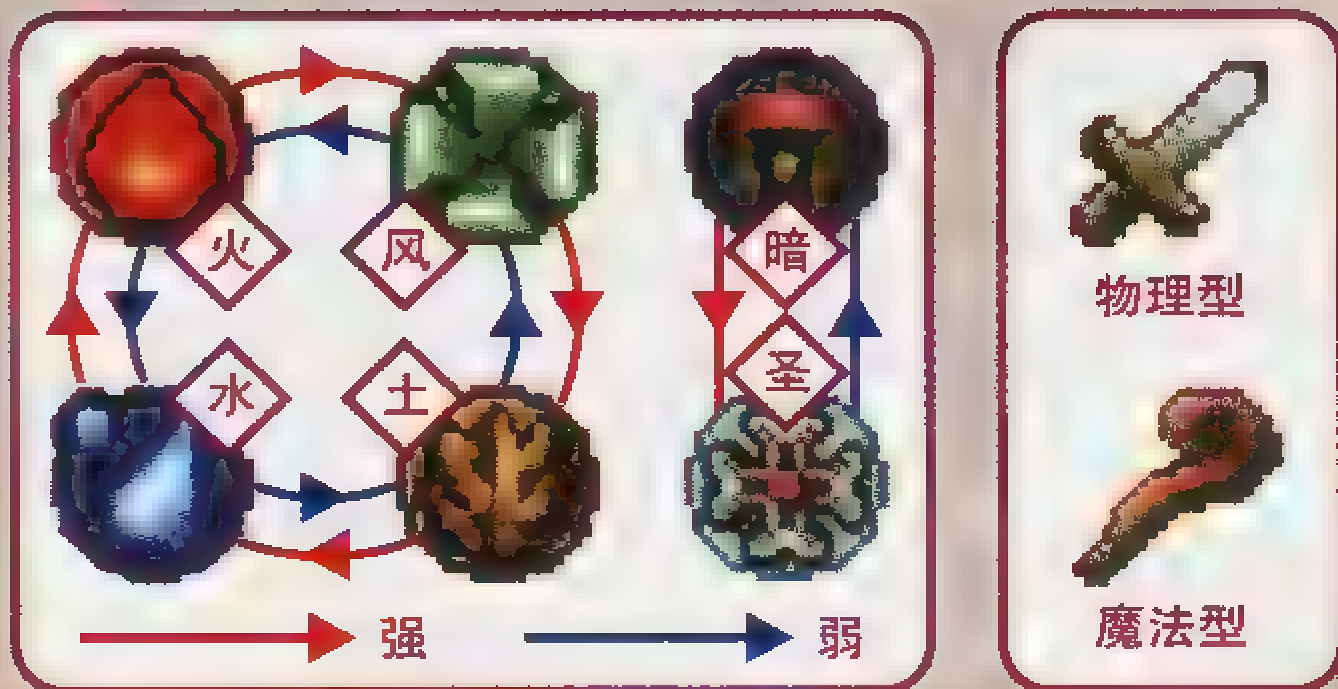
关于作战指令

根据战场以及攻守位置的不同，可以使用的作战指令也有所不同。

作战指令	效果
敌歼灭	消灭地图上所有敌人。
待机	原地待机，适合远程部队或是配合狙击手的守城战。
敌武将を狙え	集中攻击敌武将，地形狭窄时可能会导致阵型堵塞。
武将を守れ	士兵在武将周围集中。
退却	撤退,以武将到达地图边缘为成功。
突破	攻城战专用,无视敌兵强行突破。
城壁を破坏	攻城战专用。优先攻击城壁，说实话不太实用。
特攻	攻城战专用。攻击一切可以攻击的东西
狙击手攻击	攻城战专用。优先攻击城壁上的狙击手，这条指令基本上没用。

关于属性、型、强化与耐性

游戏中共有6种属性存在，相互之间均有相克关系。合理利用属性可以达到事半功倍的效果。武将及士兵的攻击分为“物理”与“魔法”两种型。物理型的攻击防御力由力与体力决定，魔法型则由知性与精神决定。一些装备、技能或必杀技会对特定兵种有强化作用，使用效果会有所增强。同时也可能会对某些异常状态产生耐性，令其无效化。





即死　速度变化　睡眠　命中变化

关于时间与天候



时间分为昼夜两种，不同的兵种在不同的时间作战也会对各自的能力产生影响。部分兵种如吸血鬼、骨骑士会在昼夜以完全不同的形态出现。

天候分为晴、雨、雾、雪、云5种，不同兵种对天候的适应性也各自不同。



关于技能、道具与必杀技

每名武将最多可以拥有3种技能，这些技能是像道具那样可以任意装卸的。部分高级武器会自带第四种技能，其中一些相当实用。使用技能会消费武将的SP，SP可以随着时间推移而恢复。在战斗中消灭敌兵或是自军兵被消灭都会令必杀槽上升，最多可以积蓄三次必杀技，并且可以带到下一次战斗中。武将的必杀技都是固定的，有些看似弱小的武将也可能拥有强悍的必杀技。由武将亲自杀死敌兵的话，必杀槽会积蓄得比较快。此外，道具与禁咒的规则也与此一样。



效果名	具体内容
HPの増減	改变自军或敌人的HP，箭头向上为增、向下为减
攻击力变化	改变自军或敌人的物理攻击力
防御力变化	改变自军或敌人的物理防御力
知性变化	改变自军或敌人的魔法攻击力
精神变化	改变自军或敌人的魔法防御力
速变化	改变自军或敌人的速度
命中率	改变技能或必杀技的命中率
士气变化	改变自军或敌人的士气

效果名	具体内容
死者复活	令死亡的士兵复活
ダメージ	对敌人造成伤害
即死	令敌部队中一个单位无条件死亡
技规制	令武将无法使用技能或必杀技
攻种反转	令敌人的攻击方式反转（物理与魔法交换）
眠り	令敌人陷入睡眠状态
ステ-タス异常回复	令异常状态复原
技ゲ－ジ变化	增加或减少必杀槽
SPの増減	增加或减少SP
地形变更	令地形产生变化
时间变更	令当前昼夜产生变化
天候变化	令当前天候产生变化
兵种变更	改变该武将的兵种
召唤	呼叫召唤兽
クラス变更	令该武将转职
エスケ－プ	从战斗中撤退
城壁值	令目标据点的城壁值变化
商业值	令目标据点的商业值变化
兵士	令目标武将的兵数变化

关于忠诚度

本游戏中的武将有忠诚度设定，刚加入我方的武将忠诚度为15，可以通过“忠义”指令提高，最高为30。当玩家拖欠武将工资，或是武将被敌人贿赂时则会令忠诚度下降。忠诚度过低的武将可能会被敌人拉拢，或是主动离开玩家，因此一定要注意。提高武将的忠诚度可以赏赐金钱或道具。不过赏赐给武将的道具并不会被武将装备在身上，变更武将装备请使用“能力”指令。君主及重要剧情人物的忠诚度恒定为30，不会改变。

关于副将与召唤兽

在地图上战胜无所属的随机敌人后，有一定几率可以令敌人成为我方武将的副将(パトーナー)。副将除了在战场上帮助武将杀敌外，还会自动使用必杀技。即使在战斗中阵亡，副将也会在下一场战斗时重新复活，相当实用。有些道具可以召唤出召唤兽，这些战斗力强大的召唤兽每一个都拥有扭转战局的力量，但战斗结束后便会消失。召唤道具十分稀有，一般只能在探索中得到，因此不要轻易浪费。

关于宝箱

战场上有时会出现宝箱，战斗结束后胜利的一方将可以得到其中的宝物。但在使用技能或必杀技时宝箱也有可能被破坏。宝箱分为三种，按耐久力排列分别为木箱、金箱和铁箱。其中铁箱是不会被破坏的。

关于俘虏

战斗结束后失败的一方将会被俘虏。一名武将可以带3名俘虏，同时一个据点内可以容纳10名俘虏。在据点内可以对俘虏说得、解放或处刑。说得的成功率会受武将与俘虏的种族、特殊关系等影响。监狱内的俘虏每个月会消费一定数量的伙食费，因此对于没用的俘虏最好尽快解放或处刑。俘虏所属的势力灭亡后其忠诚度会降低到0，也就更容易被说得。

部分强悍兵种推荐

龙(ドラゴン)：最强大的兵种，单体2000的HP令它们甚至可以单挑一些弱小武将。

尸龙(ドラゴンゾンビ)：比龙稍弱，但仍然拥有一般兵无法比拟的力量。

圣骑士(セイント)：破坏平衡性的兵种，所有能力均强，攻击力更是高到不可理喻。除了龙以外大概没什么能与他们对抗的。

铁魔人：极其强悍的兵种，除了速度慢基本没有弱点。

地狱犬(ケルベロス)：HP、攻击力及速度都很高的强力兵种，怪兽国的主力。

骑士(ナイト)、战士(ウォリア)、龙战士(ドラゴンウォリア)：攻防能力很强的兵种，面对士兵(ソルジャー)之类低等兵种基本是一面倒的屠杀。

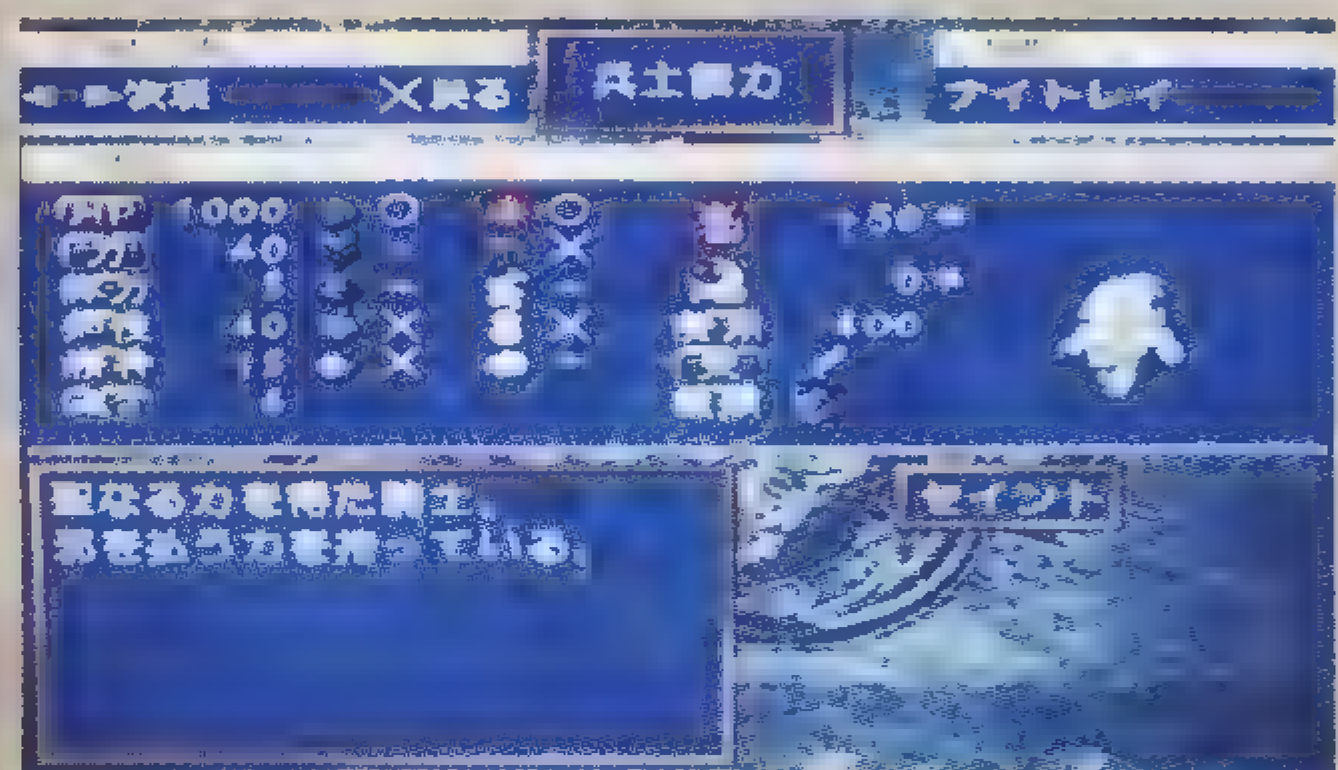
骨骑士(ボーンナイト)、狼人(ワーウルフ)、吸血鬼(バンパイア)：这些兵种白天能力不强，但到了夜间会变成另外一种形态，相当强悍。

足轻、海盗(パイレーツ)：这两个兵种使用火枪攻击，射程远威力大。为了生存性有时需要武将为他们当肉盾。

魔射手(マジックハンター)：能力与普通弓箭手类似，但攻击是魔法型，对某些纯物理兵种有奇效。

上忍(マスターニンジャ)：速度与攻击力俱佳，而且拥有二刀流能力，缺点是防御力偏低。

兔人(ラビトニアン)：隐藏兵种，笔者在这里卖个关子，各位玩家有机会的话就转转看吧……



关于同盟

与敌对势力结成同盟后，便可以自由通过该势力的据点，并且不用担心遭到该势力的禁咒攻击。派遣军师执行同盟指令会令成功率上升。当攻打同盟国的据点时，同盟状态会自动解除。

关于武将转职与兵种转职

武将的等级到达RANK A后，便可以使用转职道具转为相应的高级职业。说实话，转职的效果并不是十分明显，主要价值在于装备武器类型的改变。还有一类道具可以令改变武将兵种，这种道具相对比较有用。转职道具一般只能靠探索得到。另外，据说部分转职道具需要装备后死亡才可生效，不过笔者没有验证过。

武将转职道具一览

道具	原职业		转职后
白骑士の纹章	骑士	→	白骑士
黑の首饰り	骑士	→	暗黑骑士
魔力の源	魔术师	→	大魔术师
禁断の书	魔术师	→	暗黑魔导师
圣者之宝典	魔导师	→	大司教
黄金のリンゴ	クレリック	→	ハイプリースト
黄金のバイブル	シスター	→	神官
帝の书状	侍	→	将军
切腹のご沙汰	侍	→	落武者
恶魔の纹章	魔剑士	→	デモンナイト
虎の卷	クノイチ	→	头领
恶魔の书	暗魔术师	→	デモンサマナー
航海日志	バイキソグ	→	キャプテン
天使の指轮	斗士	→	圣斗士
イバラの冠	斗士	→	邪斗士
强者の证	グラディエーター	→	バーサーカー
龙の落とし子	水斗士	→	アクアプリンセス
水龙の守护	水剑士	→	アクアナイト
ドラゴンソヴル	战士	→	龙战士
银色の弹丸	ガンナー	→	スナイパー

兵种转职道具一览

道具	兵种
恶魔の声	デモンナイト
魔术师の锭	マジシャン
鱼人の鳞	マーマン
鬼の棍棒	鬼
骨つき肉	スゲルトン
船员の证	パイレーツ
森のため息	マジックハンター
钢铁の矢	ハンター
うさぎ耳	ラビトニアン
狼の牙	ワーウルフ
士兵の心得	ソルジャー
骑士の称号	ナイト

谢静波	不管时间有多长，路途有多远，我的目标就是PSP。
读者资料	21岁，男，110001，辽宁省沈阳市和平区民族南街114号，兴趣：电玩

兵种转职道具一览	
ネコの毛	ウィザード
人鱼の歌	マーメイト
セイレーンの羽	セイレーン
バンバイアエキス	バンパイア
印笼	武者
おお目玉	ビッグアイ
にぎらあし	足轻
龙の鳞	ドラゴンウォリア
十字手里剑	マスターニンジャ
白の羽	エンジェルナイト
手里剑	クノイチ
カエルの卵	フロッグマン
黄金の虫	ヒヨコ虫
木人剑	木人
土偶	ガーディアン
首轮	ケルベロス
地狱の断头台	デュラハン
白い毛皮	イエティ
钢铁の兜	铁魔人
飞龙の尾	ワイバーン
恶魔の骨	ミノタウルス
腐った龙の尾	ドラゴンゾンビ
龙の尾	ドラゴン

各势力简单介绍

完成STORY模式后将可以保留爆机档。之后便可在STORY模式中选择所有势力，并可以进行以任意武将为君主的“KOC模式”。这里简单介绍一下STORY模式的各势力：

佐迪亚王国(ゾディア王国)

玩家初期可以使用的势力。大陆上历史最悠久的人类国家。初始实力较强，而且地理位置得天独厚，能够从西之大陆招募一批逆天强者。

君主：アレン　　首都：ゾディア城

多拉巴尼亚帝国(ドラバニア帝国)

在极寒之地建都的国家。原先只是普通的王国，现在由于革命而变为帝国。这是PS2原版的主角国家，初始领土辽阔，兵多将广，是个难度较低的势力。

君主：ジナ　　首都：帝都ドラジオン

解放军

由于世界纷争而结成的义勇军，以守卫人民为己任。其中的士兵大多数是在战争中失去了家族亲友。PS2原版的另一个主角，最大的特点是初期武将种类丰富，什么种族都有。

君主：ヴァリゾア　　首都：城塞都市ローマス

噩梦(ナイトメア)

位于大陆西北方的魔族国家，现在的当权者希望舍弃陈旧的制度建立新时代。初期缺乏暴力型武将，而且相当一部分部队都是狼人或吸血鬼，受时间限制比较大。

君主：ルルララ　　首都：フエリール城

水之国(アクアマイト)

栖息在大陆西南海域的人鱼族与青蛙族组成的国家，国内各族相处得非常融洽。人鱼和青蛙在水地形内得天独厚，但兵种本身差强人意，进攻内陆时会十分辛苦。

君主：アリーア　　首都：海都アクオール

天翔之翼骑兵(天驱ける翼骑兵)

生活在山岳地带的有翼人势力。他们本来爱好和平的种族，但为了保卫家园还是决定抵抗侵略者。比较好用的势力。翼人武将战斗力比较强，而且移动力都颇高（空军嘛），喜欢闪击战的玩家可以用用看。

君主：フィアゼス　　首都：アンプルマ山脉

月光之民(月光の民)

拥有不可思议力量的人类一族，有着与其他民族截然不同的文化遗产。女忍(クノイチ)和武者部队的战斗力一般，但足轻部队的铁炮是个宝，一定要多加利用。

君主：残光　　首都：月光の里

艾尔菲尼斯公国(エルフィネス公国)

以精灵族为中心统治的公国。他们爱好自然，热爱和平，但对人类抱有警戒心。比较难用的一个势力。精灵族缺乏强力武将和兵种，只能靠玩家的头脑力挽狂澜了。

君主：フロスト　　首都：ガイロナ

鲁多拉姆兽人联合(ルドラム兽人连合)

由于人类的侵略，过去征战不休的猫族与蜥蜴族结成了同盟，共同对抗人类。分工搭配很好的国家，按照猫咪内政+蜥蜴出战的组合基本可以按部就班地扩张领土。问题是初期人太少了。

君主：グレングス　　首都：ナビア城

怪兽族群(ビーストアーク)

住在森林深处的巨大洞窟里的怪兽军团，经常袭击人类，关于它们似乎有很多谜团……比较难用的势力，ヒヨコ虫基本上就是摆着好看的，不死系作战又受时间影响，基本上只有那几头地狱犬冲锋陷阵。最大的问题是缺乏智力型武将。

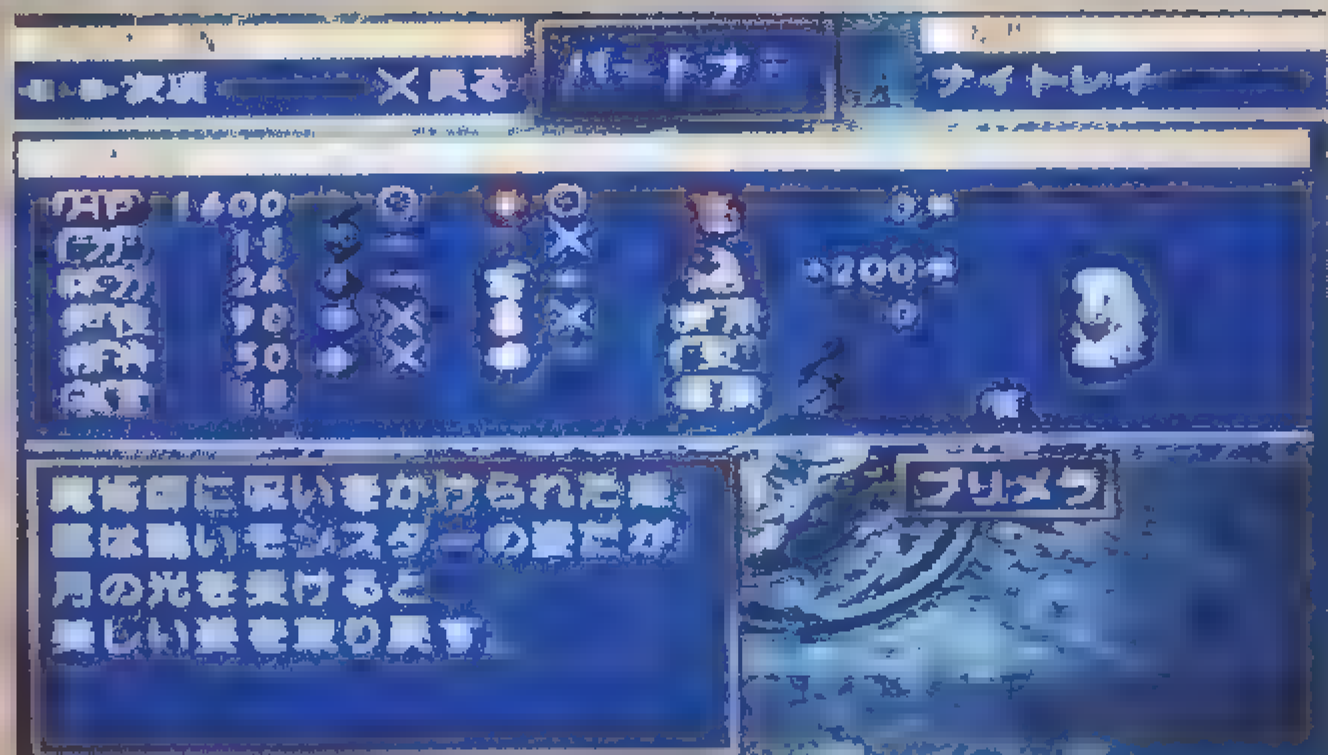
君主：ゲオ　　首都：魔兽の巢窟

关于隐藏武将

ナイトレイ(白骑士)

能力超强的战士，兵种更是攻击力令人发指的圣骑士(セイント)，同时还有一位被诅咒的公主作为副将。这位公主在白天长了一张猪脸，晚上则会恢复原来的美丽容貌并发挥出300%的战斗力。

招募地点：ダピック



ジャグラス(一匹狼)

不能带兵的大海盗，唯一的部下是作为副将的鹦鹉。不过这只鹦鹉的战斗力比一般的武将还强(HP 4000……)，并且拥有将敌人士兵变成ヒヨコ虫的必杀技。海盗本身的实力也极其霸道，这一人一鸟往往可以轻松屠灭敌方的大部队。另外值得一提的就是此人携带可以令移动力加倍的珍贵道具“浮游石”。

招募地点：グラブトン城

ドラギラ(暗黑剑士)

号称最强的魔剑士，初期能力并不出色但成长性惊人，另外必杀技也相当实用。兵种是骷髅兵（スゲルトン），在夜间才能完全发挥出其实力。

招募地点：バウラ灯台

モンブラン(キングイエティ)

实力强横的雪人王，兵种自然是雪人(イエティ)。虽然天气与地形限制了其实力，不过仍然不能掩盖其强大。

招募地点：ザンデイアの塔

ドグラ(铁机人)

攻防能力都强悍无比的机器人，部下也是一群凶暴的铁魔人，对付一般的兵种如同摧枯拉朽一般。唯一的缺点是知性与精神非常低，碰到魔法型敌人会比较头疼。

招募地点：デイズ洞窟

ヴァンエレン(铳士)

射击战的达人,兵种是海盗(パイレーツ)。拥有攻击、回复、复活三种实用的必杀技，想将她的兵力耗尽是一件非常困难的事情。肉搏系敌人往往还没接近她就被枪林弹雨打到落花流水，如同长筱会战中的武田骑兵一般狼狈不堪。

招募地点：レングルブ城

テリアス

此人基本能力虽然不弱，但也谈不上超强，兵种也只是普通的士兵(ソルジャー)。但其真正的逆天之处在于拥有可以将士兵暂时变成圣骑士(セイント)的必杀技，是除ナイトレイ外唯一可以使用圣骑士的武将。就凭这一点也值得一用。

招募地点：プルス洞窟

精品购物指南

接下来将会为各位读者介绍遗忘大陆各城市的特产，所有商品均于各城的小兔连锁店有售。由于篇幅所限，这里只列出稀有或是实用的商品，一些到处都有卖的大路货就不介绍了。



ガラメキア

特产	价格	种类
ドラゴンスレイヤ－	38000	武器
ゴ－ルドボウ	30000	武器
エメラルドボウ	73000	武器
めぐすり	2000	道具
フラッシュボム	2000	道具
伪りの镜	10000	道具
束缚の声	10000	道具
极炎烈波	69000	技能
光波	69000	技能

马骁	PSP无疑是一个家用电器，集众多功能于一身，时尚、前卫。
读者资料	25岁，男，266000，山东省青岛市中山路68号焦洋转马骁，兴趣：便携电器

ガイセイア

特产	价格	种类
ドラゴンスレイヤー	38000	武器
ゴールドボウ	30000	武器
エメラルドボウ	73000	武器
眠り药	5000	道具
胜利のおたけび	5000	道具
败北の予感	5000	道具

海都アクオール

特产	价格	种类
サラマンダースピア	9000	武器
アクアランス	9000	武器
ドラゴンランス	9000	武器
雷神のヤリ	9000	武器
シルバーメイル	47000	防具
黑装束	15000	防具
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
マシ・リング	13000	装饰
疾风の指轮	13000	装饰
梦の指轮	13000	装饰
漆黑の指轮	13000	装饰
雨云の石	5000	道具
雪だるま	5000	道具
水の素	2000	道具
冰水	6000	道具

ガイロナ

特产	价格	种类
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
地狱の炎	6000	道具
冰水	6000	道具
熔岩	6000	道具
カマイタチの尾	6000	道具
神の泪	6000	道具
恶魔の唾液	6000	道具
キュアオーロラ	50000	技能
光波	69000	技能

ポルモス

特产	价格	种类
めぐすり	2000	道具
フラッシュボム	2000	道具
勇者の辉き	10000	道具
なまけ者の辉き	10000	道具

アンプルマ山脉

特产	价格	种类
サラマンダースピア	9000	武器

特产	价格	种类
アクアランス	9000	武器
ドラゴンランス	9000	武器
雷神のヤリ	9000	武器
白石のヤリ	9000	武器
野兽のヤリ	9000	武器
黑装束	15000	防具
火龙の胴着	16000	防具
水神の守护服	16000	防具
ガイアプロテクター	16000	防具
风神の守护服	16000	防具
圣纹の胴着	16000	防具
死に装束	16000	防具
赤い药	10000	道具
赤黑い药	10000	道具
シルバーグラス	10000	道具
ゴールドグラス	23000	道具
空转乱舞	30000	技能
スリープシャドウ	30000	技能

帝都ナグドア

特产	价格	种类
七宝珠の杖	15000	武器
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
眠り药	5000	道具
フラッシュボム	2000	道具
偽りの镜	10000	道具
束缚の声	10000	道具
火炎斩	30000	技能
冰结斩	30000	技能
地裂斩	30000	技能
烈风斩	30000	技能

王都トラーゼン

特产	价格	种类
シルバースピア	20000	武器
山神の法衣	23000	防具
火龙のタリスマン	30000	装饰
水龙のタリスマン	30000	装饰
地龙のタリスマン	30000	装饰
风龙のタリスマン	30000	装饰
圣龙のタリスマン	30000	装饰
邪龙のタリスマン	30000	装饰
ハリ千本	2000	道具
爆弹	6000	道具
偽りの镜	10000	道具
束缚の声	10000	道具

セヴァ

特产	价格	种类
黄金铳	23000	武器
プラチナ铳	50000	武器
鬼杀し	35000	武器
孙六	29000	武器
虎彻	89000	武器
风の精灵衣	23000	防具
マシ・リング	13000	装饰
疾风の指轮	13000	装饰
梦の指轮	13000	装饰
漆黑の指轮	13000	装饰
太阳の石	5000	道具
雨云の石	5000	道具
雾吹き	5000	道具
雪だるま	5000	道具
入道云	5000	道具
爆弹	6000	道具

城塞都市バ－ウイン

特产	价格	种类
凤凰の衣	23000	防具
眠り药	5000	道具
真昼の木	2000	道具
夜のとばり	2000	道具
ハリ千本	2000	道具
キュアレインボウ	20000	技能
マジックオ－ラ	30000	技能
マジックガ－ド	30000	技能
マジックオフ	30000	技能
エレメンタルオフ	30000	技能

ソディア城

特产	价格	种类
ヴェルダン	9000	武器
テスタメント	9500	武器
ユルムンガンド	36000	武器
七宝珠の杖	15000	武器
クリスタルロッド	12000	武器
ウオ－ハンマ－	39000	武器
四宝玉の铠	59000	防具
シルバ－メイル	47000	防具
ブレスト・プレ－ト	29000	防具
圣纹の法衣	39000	防具
斗神の胴衣	39000	防具
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
ロング・ブ－ツ	20000	装饰
バトル・ブ－ツ	35000	装饰
赤い药	10000	道具

特产	价格	种类
赤黑い药	10000	道具
シルバ－グラス	10000	道具
ゴ－ルドグラス	23000	道具
火炎斩	30000	技能
冰结斩	30000	技能
地裂斩	30000	技能
烈风斩	30000	技能
龙爪斩	69000	技能
アクアウエ－ブ	69000	技能
岩崩し	69000	技能

ガイト

特产	价格	种类
ヴェルダン	9000	武器
テスタメント	9500	武器
ドラゴンスレイヤ－	38000	武器
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
ロング・ブ－ツ	20000	装饰
バトル・ブ－ツ	35000	装饰
火龙のタリスマン	30000	装饰
水龙のタリスマン	30000	装饰
地龙のタリスマン	30000	装饰
风龙のタリスマン	30000	装饰
圣龙のタリスマン	30000	装饰
邪龙のタリスマン	30000	装饰
めぐすり	2000	道具
伪りの镜	10000	道具
束缚の声	10000	道具
スロウ	30000	技能
フラッシュ	30000	技能

フェリ－ル城

特产	价格	种类
ジャスティスソ－ド	15000	武器
ブラックレイピア	15000	武器
マシ・リング	13000	装饰
疾风の指轮	13000	装饰
梦の指轮	13000	装饰
漆黑の指轮	13000	装饰
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
赤い药	10000	道具
赤黑い药	10000	道具
伪りの镜	10000	道具
束缚の声	10000	道具

パナビスク

特产	价格	种类
七宝珠の杖	15000	武器

张锦铭	游戏已经玩了，掌机迷也已经看了，还差的，只是一个同为掌机迷的朋友。
读者资料	19岁，男，365500，福建省三明市沙县莲花中路26号，兴趣：打机、听音乐

特产	价格	种类
ドラゴンブレイク	23000	武器
太阳の石	5000	道具
雨云の石	5000	道具
雾吹き	5000	道具
雪だるま	5000	道具
入道云	5000	道具
爆弹	6000	道具
火炎斩	30000	技能
冰结斩	30000	技能
地裂斩	30000	技能
烈风斩	30000	技能

冰の都ヒストルク

特产	价格	种类
火龙のタリスマン	30000	装饰
水龙のタリスマン	30000	装饰
地龙のタリスマン	30000	装饰
风龙のタリスマン	30000	装饰
圣龙のタリスマン	30000	装饰
邪龙のタリスマン	30000	装饰
伪りの镜	10000	道具
束缚の声	10000	道具
胜利のおたけび	5000	道具
败北の予感	5000	道具
冰结斩	30000	技能

ガーゼル

特产	价格	种类
七宝珠の杖	15000	武器
ドラゴンブレイク	23000	武器
シルバーメイル	47000	防具
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
炎の素	2000	道具
水の素	2000	道具
土の素	2000	道具
风の素	2000	道具

ガデリン

特产	价格	种类
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
泥水	2000	道具
胜利のおたけび	5000	道具
败北の予感	5000	道具
リカバリー	5000	技能

古都ラトビナ

特产	价格	种类
勇者の辉き	10000	道具
なまけ者の辉き	10000	道具
圣水	2000	道具
泥水	2000	道具

城塞都市ジロフ

特产	价格	种类
マシ・リング	13000	装饰
疾风の指轮	13000	装饰
梦の指轮	13000	装饰
漆黑の指轮	13000	装饰
めぐすり	2000	道具
フラッシュボム	2000	道具
ハリ千本	2000	道具
爆弹	6000	道具

帝都トラジオン

特产	价格	种类
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
炎の素	2000	道具
水の素	2000	道具
土の素	2000	道具
风の素	2000	道具
火炎斩	30000	技能
冰结斩	30000	技能
地裂斩	30000	技能
烈风斩	30000	技能
龙爪斩	69000	技能
アクアウェーブ	69000	技能
岩崩し	69000	技能

圣都オコラエフ

特产	价格	种类
ジャスティスソード	15000	武器
ブラックレイピア	15000	武器
ホワイトブレイカー	12000	武器
暗夜の剑	12000	武器
アトポトス	13000	武器
黑妖剑	13000	武器
ホーリーアクス	10000	武器
ダークアクス	10000	武器
圣水	2000	道具
神の泪	6000	道具
キュアレインボウ	20000	技能
リカバリー	5000	技能
マジックオーラ	30000	技能

李朝龙	原来已经有了GB版的完美《仙剑》，我正在努力通关中，爽啊！
读者资料	17岁，男，642153，四川省隆昌黄家中学高07级1班，兴趣：TV、GBA、SHE

特产	价格	种类
マジックガード	30000	技能
マジックオフ	30000	技能
エレメンタルオフ	30000	技能

王都ガスピア

特产	价格	种类
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
太阳の石	5000	道具
雨云の石	5000	道具
火炎斩	30000	技能
冰结斩	30000	技能
地裂斩	30000	技能
烈风斩	30000	技能

月光の里

特产	价格	种类
グランディ	30000	武器
鬼杀し	35000	武器
孙六	29000	武器
火车切	9000	武器
龙波	9000	武器
菊一文字	9000	武器
小乌丸	9000	武器
闪光	9000	武器
骨噬	9000	武器
マシ・リング	13000	装饰
疾风の指轮	13000	装饰
梦の指轮	13000	装饰
漆黑の指轮	13000	装饰
神の泪	6000	道具
恶魔の唾液	6000	道具
シルバーグラス	10000	道具
ゴールドグラス	23000	道具
气绝	30000	技能
金刚	30000	技能
萱之太刀迁风	69000	技能
波动百击	69000	技能

魔兽の巢窟

没有任何值得买的东西……

神都コブム

特产	价格	种类
フレイムハンマー	10000	武器
アイスハンマー	10000	武器
グランドライアー	10000	武器
ウインドアクス	10000	武器

特产	价格	种类
ホーリーアクス	10000	武器
凤凰の衣	23000	防具
アクア・クローズ	23000	防具
山神の法衣	23000	防具
风の精灵衣	23000	防具
圣者のローブ	23000	防具
暗の法衣	23000	防具
赤い药	10000	道具
赤黑い药	10000	道具
めぐすり	2000	道具
フラッシュボム	2000	道具
マジックオーラ	30000	技能
マジックガード	30000	技能

首都ペトン

特产	价格	种类
凤凰の衣	23000	防具
アクア・クローズ	23000	防具
山神の法衣	23000	防具
风の精灵衣	23000	防具
圣者の靴	18000	装饰
虹色の靴	18000	装饰
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
眠り药	5000	道具
めぐすり	2000	道具
勇者の辉き	10000	道具
火炎斩	30000	技能
冰结斩	30000	技能
地裂斩	30000	技能
烈风斩	30000	技能
极炎烈波	69000	技能
アクアウエーブ	69000	技能
龙爪斩	69000	技能

ナビア城

特产	价格	种类
フレイムハンマー	10000	武器
アイスハンマー	10000	武器
グランドライアー	10000	武器
ウインドアクス	10000	武器
ホーリーアクス	10000	武器
ダークアクス	10000	武器
眠り药	5000	道具
地裂斩	30000	技能
岩崩し	69000	技能

古都モザ[illegible]グ

特产	价格	种类
フレイムハンマー	10000	武器

赖寒	多么怀念自己以前十三四岁时泡街机厅的日子，现在十三四岁的孩子都玩掌机，两个字：羡慕！
读者资料	21岁，男，610000，四川省成都市成华区青龙场西林小区1幢1单元7号，兴趣：游戏、动漫

特产	价格	种类
アイスハンマー	10000	武器
グランドライアー	10000	武器
ウインドアクス	10000	武器
ホーリーアクス	10000	武器
ダークアクス	10000	武器
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
太阳の石	5000	道具
雨云の石	5000	道具
雾吹き	5000	道具
雪だるま	5000	道具
入道云	5000	道具
爆弹	6000	道具
气孔波	30000	技能
气绝	30000	技能
金刚	30000	技能

——レガンヌ——

特产	价格	种类
フレイムレイピア	15000	武器
アクアサーベル	15000	武器
アースレイピア	15000	武器
ウインドサーベル	15000	武器
フラムベルク	20000	武器
フレアブリンド	12000	武器
アクアブリンガー	12000	武器
大地の剑	12000	武器
ウインドブレイカー	12000	武器
ドラゴンスレイヤー	38000	武器
フレイムハンマー	10000	武器
アイスハンマー	10000	武器
グランドライアー	10000	武器
ウインドアクス	10000	武器
凤凰の衣	23000	防具
アクア・クローズ	23000	防具
山神の法衣	23000	防具
风の精灵衣	23000	防具
マシ・リング	13000	装饰
疾风の指轮	13000	装饰
梦の指轮	13000	装饰
漆黑の指轮	13000	装饰
シルバーグラス	10000	道具
ゴールドグラス	23000	道具
ハリ千本	2000	道具
爆弹	6000	道具
三连射	69000	技能

——首都ビレンツ——

特产	价格	种类
ジャスティスソード	15000	武器
ブラックレイピア	15000	武器
ホワイトブレイカー	12000	武器

特产	价格	种类
暗夜の剑	12000	武器
アトポトス	13000	武器
黑妖剑	13000	武器
圣者の短刀	8300	武器
ブラッドナイフ	8300	武器
ホーリーアクス	10000	武器
ダークアクス	10000	武器
闪光	9000	武器
骨喽	9000	武器
白石のヤリ	9000	武器
野兽のヤリ	9000	武器
圣者のローブ	23000	防具
暗の法衣	23000	防具
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
炎の素	2000	道具
水の素	2000	道具
土の素	2000	道具
风の素	2000	道具
圣水	2000	道具
泥水	2000	道具

——ゼモーク——

特产	价格	种类
ドラゴンブレイク	23000	武器
ロング・ブーツ	20000	装饰
バトル・ブーツ	35000	装饰
炎の素	2000	道具
水の素	2000	道具
土の素	2000	道具
风の素	2000	道具
圣水	2000	道具
泥水	2000	道具

——城塞都市ローマス——

特产	价格	种类
四宝玉の铠	59000	防具
シルバーメイル	47000	防具
ブレスト・プレイト	29000	防具
圣纹の法衣	39000	防具
斗神の胴衣	29000	防具
マシ・リング	13000	装饰
疾风の指轮	13000	装饰
梦の指轮	13000	装饰
漆黑の指轮	13000	装饰
勇者の辉き	10000	道具
なまけ者の辉き	10000	道具
伪りの镜	10000	道具
束缚の声	10000	道具
胜利のおたけび	5000	道具
败北の予感	5000	道具

陈昊翔	没有人生哪有游戏，没有游戏人生哪会有乐趣。
读者资料	17岁，男，福建省厦门市万寿北里93号楼401室，兴趣：只要是游戏类我都玩

三國志英傑传

GBA	KOEI	S·RPG	32M
	2005.01.27	5040日元	1人用

练级心得

《三国志英杰传》是光荣公司著名游戏系列的开山作品，曾经对96年中国游戏界产生了重大的影响。而近期光荣将英杰传复刻到了GBA上，由于GBA版复刻的是超任版，虽然剧情战场情节没有变化，但是游戏方式却与PC版的《三国志英杰传》有很大的不同，特别是在EXP系统上。所以本文将着重讨论如何将全员所有角色轻松练到Lv99，并对一些不同于以往版本的关键之处做出解说。　　文/伊谢尔伦要塞　责编/小侃

练级的作用

练级的目的首先也是最重要的就是关系到某些角色的加入。《三国志英杰传》中虽然没有哪个角色是根据我方等级加入的，但是走麦城一战关系到关羽的生死，那一关我方仅有几个角色，却要面对孙、曹军队两面绝对优势兵力的夹击，如果没有绝对优势的等级保证就只能靠优良的操作、运气并牺牲大量宝物（价值3000金以上的转职道具，外加长时间不能使用赤兔马）以屈辱的逃跑来保住关羽性命，反之如果前面修炼的足够，那么就可以堂堂正正地灭掉吕蒙。而张飞是否生存完全决定于关羽，张辽的加入更是要关羽去说得才行！只有有了足够的等级，大家才不会像某些攻略上那样“告诫大家，关张都会牺牲，不要培养他们”……

其次是游戏的难度。因为这一版英杰传采用的是超任版的系统，很多关卡都不能采用以往惯用的战术。比如长坂桥中，想牺牲给民众一匹马都不行（因为民众不会装配），只能堂堂正正的去拼杀，如果没有等级保证肯定苦不堪言，而如果有压倒性的等级优势，交手不过三回合，曹操大队的虎豹骑瞬间简单全灭，这是何等的畅快！另外，GBA版的英杰传对比土星、超任版，很多等级提升的优惠都消失了（后面会提到），而对比PC版本，敌方角色等级基本上都提高了30%，曹操最后决战的等级从77级飙升到99级外加独有的强力技能，司马懿一家更是全会终极法术，可见练级的重要性。

最后一点，虽然GBA版撤退后保留等级和EXP，但是仅靠不停地在一关重复杀敌不仅劳累枯燥而且速度根本比不上靠策略升级迅速轻松。因为就算是不使用撤退，如果方法得当，长坂桥前绝对可以一多半的角色轻松99级。所以大家应该好好研究如何事半功倍的轻松练级。

与以往版本共通的练级要素

◆尽量保证每回合每个人都有事情做，能不用就不用“待机”指令。当然如果已经99级就无所谓了。

◆尽量选择有单挑的战斗，因为单挑可以轻松的提升一级。

◆尽量选择能获得50点EXP的过关方式，哪怕和单挑取胜的过关方式冲突，比如涪都、长沙、新野等战斗，得50点EXP比直接单挑过关要划算多了。

◆尽量攻击比我方等级高的敌人。本游戏若敌军等级数和我军相同，攻击一次或使用一次攻击性策略只长6点EXP，敌军等级数每加减1级，经验值加减1；消灭同级敌人长21点EXP，敌人每高一级经验多4点，敌人低则是依17、13、10、8递减直到1点经验。由于打到一定程度，我方等级明显高过敌方，所以练级着重依靠使用策略。

◆所有兵种只要对方在自己攻击范围内都有可能反击，不再是贼兵和武术家的专利，反击可以得到经验，出现概率和等级有关。所以要尽量为各单位创造机会。

与以往版本不同的练级要素

◆取消了士气要素，无法依靠降低或增加士气的手段来获得EXP。

◆鹿砦和村庄可以恢复策略值，但在军乐队身边不再恢复策略值。

◆策略不再受地形和天气的限制，天气和地形仅仅影响策略威力，但不能禁止策略的使用。

◆对己方使用策略获得EXP和双方等级挂钩，双方等级相同（例如对自己使用）获得的EXP固定，接受策略者等级数高1级，则获得EXP加1倍，高2级则加2倍，高10级以上都算加10倍！策略失败只获得1点EXP。

◆策略值上限只与兵种和等级有关，与智力无关。但使用某些策略获得EXP和智力挂钩。有的策略根据己方智力决定获得EXP多少，有的则根据对方智力多少决定。

◆使用兵种转职道具会让等级下降5级，如果等级下降后低于策略习得等级，就算是升职前已经学会也会消失，要等级再次升高后才会重新习得。很多策略一定要转职后才能学会，要注意。

练级阶段和关键策略

— 练级阶段 —

◆第一阶段，基本上从游戏开始到主力达到20级（升职前）为标志，有经验的游戏者应该是在平定山贼左右结束第一阶段。这一段是等级提升最痛苦的阶段，骑兵只能靠攻击敌人获得EXP，军乐队不能恢复策略值，运输队援助获得经验极少，为了EXP战斗会进行的非常艰苦。

◆第二阶段，以军乐队到达Lv50同时骑兵都达到30级（升职后）为标志，有经验的游戏者应该是在汝南左右结束这一阶段。这一段各种初期能获得较多EXP的策略开始出现，大部分兵种都学会援助，甚至开始有几个等级拔高的角色出现。

◆第三阶段，当军乐队到达Lv50习得策略“风气”后，标志着这一阶段的开始。从此以后，如果方法正确，EXP将宛若滔天巨浪汹涌而来，每一关把三五个没上过场的角色搞成Lv99的角色如同闲庭信步般的轻松惬意。

— 关键策略 —

●“虚言”：作为初期策略，虚言是唯一对于练级有帮助的。获得EXP和使用者智力有关，智力越低，成功经验越高。公式为：经验值＝500/智力+3±等级修正，结果有余数则进一。

●“升华”：初期最最重要的练级策略。对于己方同级别角色使用时，8点策略值可以得到10点EXP，比起需要6点策略值才能得到5点EXP的“鼓舞”、“坚固”划算的多，而且也受等级影响，最多可一次获得100点EXP，直接升一级；在对敌方角色使用的时候，（获得EXP数量不受双方等级差距影响），只受对方智力影响，智力越低获得EXP越多，对对方智力最低只有30的骑兵队步兵队，一次可以获得多达25点EXP！而且敌方智力30的角色满街都是。升华可以让我方在第二阶段就让某些角色达到70级以上的级别，为第三阶段的等级狂飙打下坚实的基础。

●“小白龙”：练级过程中从头到尾使用最频繁的策略，军乐队Lv20习得，作用类似机战的精神“应援”，让目标下次行动获得EXP加倍，和目标是否行动过无关，也和目标下次行动属性无关，哪怕目标下回合只能获得1点EXP，也会变成2点EXP，如果能获得100EXP，则无条件变成200EXP直接升两级。无论是初期加强“升华”的效果（两下升一级），还是后期让等级狂飙，都能起到重要的作用。

●“援助”：本作的援助类策略获得的EXP多少和援助量以及双方等级智力相关，获得EXP没有上限，一个等级很低的角色援助一个等级很高的角色，如果加上小白龙后，几乎可以飙升4至5级。可以说一个角色的等级狂飙都是从他什么时候获得援助开始的。援助唯一的缺点就是需要等级高的角色挨打后才可以好好利用，好在GBA版英杰传电脑都是优先攻击威胁最大的角色。电脑AI设定攻击目标优先权：攻击/防御相对强的(高级别的一般都是)，兵种相克的，防御低的。对我方的生命值并不太考虑，以致有时某角色被打得只剩一口气了，但敌人却去攻击别的目标了，而且特别喜欢攻击我方等级最高的角色，我方还可以使用“两刃”等策略降低我方要挨打角色的防御力，以便消耗更多的兵力让我方其他人补给。

●“风气”：风气的作用是耗尽我方的HP给

我方一角色加策略值，具体是消耗量＝当前HP余额90%，策略增加量大约是消耗量的1/17加等级修正。风气的出现让我方彻底摆脱了对地形和敌人的依赖,完全实现了EXP的自给自足……

基本上，进入第三阶段后，共通的练级方式基本如下：首先军乐队使用“风气”给其他策略值不足的角色补充策略值，然后已经不需要练级的角色对军乐队使用“回归”再动，下一步军乐队对要练级的角色使用“小白龙”，最后大家一拥而上对军乐队一通“援助”。

各兵种策略习得等级及其练级方式

兵种名	策略习得等级		
步兵	Lv5焦热	Lv10虚言	Lv15鼓舞
长兵	Lv20业火	Lv25援助	Lv30大焦热
战车	Lv40大业火	Lv50大援助	

练级方式：前期靠鼓舞升级,学会援助后就不愁了,相当好练的兵种。

兵种名	策略习得等级		
弓兵	Lv5涡潮	Lv10坚固	Lv15援助
连弩	Lv20水刃	Lv25升华	Lv30大涡潮
发石车	Lv40大水刃	Lv50补给	

练级方式：前期用坚固很快过渡到升华，非常好练的兵种，第二个到Lv99的一般都是简雍。注意升为发石车会让速度大降，时机请斟酌。

兵种名	策略习得等级	
骑兵	Lv10旋风	Lv20虚言
重骑兵	Lv30援助	
禁卫队	Lv40大旋风	

练级方式：20级前只能靠攻击敌人获得EXP，异常痛苦，学会虚言后稍微好受一些但是策略值根本不够，熬到学会援助后才登堂入室豁然开朗，基本上一战Lv99。注意一定要在Lv25后再升成重骑兵，不然虚言消失……

兵种名	策略习得等级		
武道家	Lv5焦热	Lv10援助	Lv15业火
	Lv20大焦热	Lv26小赤龙	Lv33大业火
	Lv40大援助	Lv50两刃	Lv60赤龙

练级方式：因为很早就会援助，所以根本不难练。

兵种名	策略习得等级		
异民族	Lv5涡潮	Lv10风无	Lv15水刃
	Lv20大涡潮	Lv26小黑龙	Lv33大水刃
	Lv40大援助	Lv50大补给	Lv60黑龙

练级方式：因为有“风无”应该不太难练，但是唯一一个异民族沙摩可加入时候等级已经很高，第一个转异民族道具也要在古城会才能得到，异民族算是很好练的了。

以上两个角色的赤龙黑龙威力极大（3×3范围），自身攻击力又不低,可以考虑后期将一些智力武力都很高的角色（如姜维）转成以上两个职业（攻击策略获得EXP和智力无关，但是威力和智力有关），赤龙威力要高于黑龙，但是雨天黑龙威力加强赤龙大幅减弱。



↑34级关纯对96级糜竺使用援助EXP大丰收连跳三级。拿捏的好的话,这种天文数字的EXP也能得到。

孙翔	不管你水平高低，只要以愉快的心情去玩游戏，体验其中的乐趣就行。
读者资料	20岁，男，530003，广西南宁秀灵路西一里6号，兴趣：听音乐、看PG、玩游戏

兵种名	策略习得等级		
贼兵	Lv5落石	Lv10暴走	Lv15落穴
恶贼	Lv20土石流	Lv25小青龙	Lv35大地割
义贼	Lv40援助	Lv50补给	Lv60青龙
练级方式：最难练的兵种，援助出来的全军最晚，基本上是全军最后一个到达Lv99的。			

兵种名	策略习得等级		
猛兽使	Lv5虚言	Lv10升华	Lv15援助
	Lv20回归	Lv25补给	Lv30大援助
	Lv40两刃	Lv50大补给	Lv60矛盾
练级方式：猛兽使上来就会三个最好的练级策略，后面的策略各个实用，还有相当高的策略值，这一切让猛兽使成为最好练也是最有用的兵种，绝对是第一个Lv99的。			

兵种名	策略习得等级		
运输队	Lv5援助	Lv10补给	Lv15鼓舞
	Lv20大援助	Lv26坚固	Lv33救济
	Lv40回归	Lv50大补给	Lv60大救济
练级方式：以往最好练的运输队因为援助获得EXP的数量和恢复量挂钩，变得难练了一些，不过由于辅助的策略很实用，基本上都是前五位到达Lv99的。			

兵种名	策略习得等级		
军乐队	Lv5旋风	Lv10风无	Lv15援助
	Lv20小白龙	Lv26大旋风	Lv33补给
	Lv40大援助	Lv50风气	Lv60白龙
练级方式：最重要的兵种,几乎每战必派,后期甚至首发双军乐队。由于小白龙一开始都是对着高等级的人用，等级绝对不成问题。			

妖术师：妖术师会的策略太多了，各位玩家可以自行发挥。不过GBA版妖术师会落雷，想象一下最后决战司马一家子三个妖术师加上有专有策略“天赋”，让我方一大片人马兵力策略值无条件减半的曹操……大家还是努力练级吧。



↑就算是已经99级的猛兽使对27级的骑兵队使用升华，照样可以获得多达25点的EXP。加上小白龙后就是半级。

练级阶段和关键策略

◆刘备一开始就会专有策略仁德，Lv18的时候会义德，升职成战车后依次学会爱德，大德，加之刘备可以说得很多角色，等级不是问题。

◆撤退的关卡也应该有选择的使用，比如徐州之战，关羽第4回合即可单挑于禁；下邳之战，刘备可以连升三级，还有三个鹿砦可以恢复策略值；南阳之战赵云、张飞上来就可单挑吕旷吕翔；成都之战刘备更是六级跳……这些都是很不错的撤退练级关卡。不过注意撤退练级的时候不要使用升职道具，不然撤退再开后角色恢复升职前兵种，白降5级。

◆特别注意，GBA版英杰传某些以前版本该给予游戏者的等级优惠现在消失了，最重要的就是兖州之战的赵云，以往所有版本的赵云加入都是之前徐州离队时候Lv+10并已经转为重骑兵，而GBA版中居然保持徐州离队时候赵云的状态，不到Lv20的轻骑兵……如果没有提前为其准备好升职道具就只能干瞪眼了，升职道具要到襄阳才能买到。

◆GBA版有武器道具装配系统，这就使得宝物显得非常重要，加之练级容易，以往必须某些和宝物冲突的战斗现在也要考虑放弃，例如与雌雄双剑冲突的小沛之战就应该放弃，成都之战是否该打也值得仔细考虑。

张敦亮	索尼完全破坏了游戏的定义，游戏机就是用来玩游戏的。
读者资料	20岁，男，350001，福建福州华林路158号2105，兴趣：游戏、电影、音乐

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル

文责/天意



SCE	FTG	记忆量:512K
2005.3.24	5040日元	1~2人用

本作特有的"灵压解放"系统忠实地再现了原作。战斗中只要连打□键便可以放出灵压波动，成功的话会令敌人暂时陷入硬直状态，并增加自己的灵压槽。这种攻击虽然没有杀伤力，但胜在无法防御，可以在之后接强力的连续技或灵压奥义。

游戏模式

STROY：剧情模式，战斗内容视角色不同而有所差异。
VS CPU：连续挑战6位CPU对手。
SOUL VERSUS：通信对战模式，与好友同乐吧。
SURVIVAL：以有限体力挑战尽可能多敌人的生存模式。
TIME ATTACK：挑战以最快速度打倒对手的限时模式。
APPENDIX：卡片交换及鉴赏模式。可以用游戏中获得的点数换取卡片，开启隐藏要素。
OPTION：在模式选择时按下△键便可进入游戏设定模式。

基本指令

方向键/逻辑摇杆	移动
△	跳跃
×	普通技/受身
○	必杀技
←○	投掷技
□连打	灵压解放

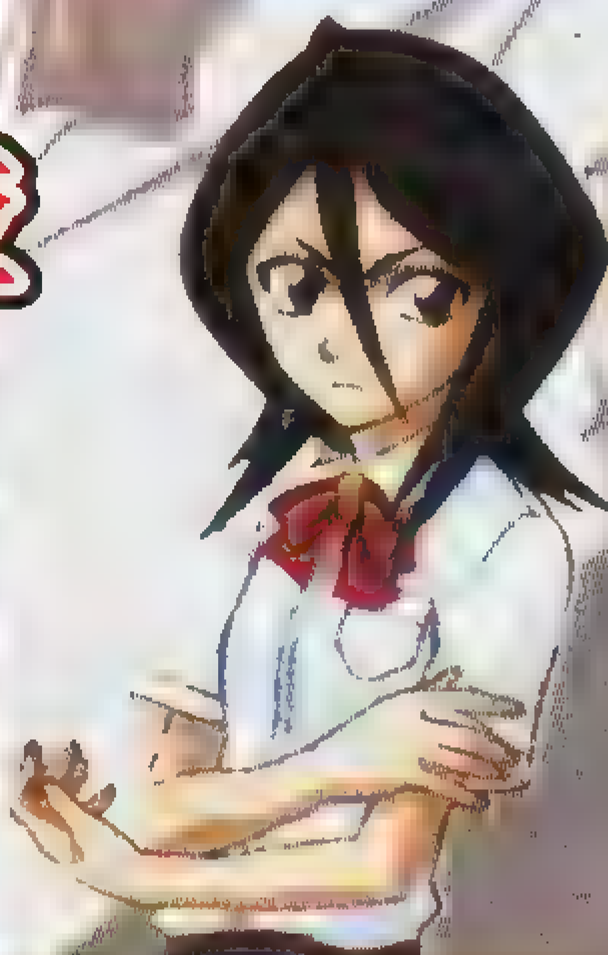
黑崎一护



力量型角色，必杀技攻击范围大杀伤力也不弱，乱打都可以造成不小的伤害，适合初学者使用。缺点是没有任何远程攻击手段，因此一定要避免被敌人拉开距离。此外，他的连续技很丰富，普通技接三连斩是比较常用的技巧。

必杀技	指令
空中冲刺	跳跃中△
四段连打	××××
三连踢	↓×××
后旋踢	←×
倒旋踢	↑×
上步倒旋踢	→××
斩魄刀·三连斩	○○○
斩魄刀·上段三连斩	→○○○
斩魄刀·升龙斩	↑○
斩魄刀·下段斩	↓○○
灵压奥义（需要消费灵压槽）	
斩魄刀·灵压斩	□○
斩魄刀·冲击波	□×

朽木露琪亚



她有许多刁钻的技巧，飞行道具种类丰富，而且发射速度也是全角色中最快的。下段后旋踢可以令敌人浮空以便追打，接在空翻后使用更是防不胜防。肘打连踢接白雷(空中)是常用技巧，配合其他连续技使用得当的话甚至可以将敌人生生屈死。

必杀技	指令
四段连打	××××
肘打连踢	→×××
二段回旋踢	←××
破道之四·白雷(空中)	(三段踢后)○
破道之四·白雷(空中)	(空中回旋踢后)○
下段后旋踢	↓××
空翻	↑×
下段后旋踢	(空翻后)××
破道之四·白雷	○
破道之四·白雷(空中)	跳跃中○
破道之三十一·赤火炮	→○
缚道之一·塞	↓○
缚道之九·击	↑○
灵压奥义（需要消费灵压槽）	
破道之四·白雷	□○
破道之三十三·苍火坠	□×

张俊虎	面对即将到来的高考，我亦悲亦喜：悲的是掌机已被封印，喜的是PG仍可陪伴我。
读者资料	18岁，男，641400，四川简阳新民街工商局，兴趣：A.C.G、睡觉

茶渡泰虎



本作中首屈一指的蛮力型角色，流氓神拳威力惊人。不过动作都过于缓慢，一旦没有命中便会出现大破绽。跳跃崩落拳的杀伤范围意外地大，而且可以追击倒地的敌人，应该善加利用。

必杀技	指令
殴打	×××
直线炮	(连拳后)○
前踢	←××
跳跃崩落拳	(前踢后)○
肩撞	→××
直线炮	(肩撞后)○
勾拳	↑×
扫腿勾拳	↓××
跳跃崩落拳	(扫腿勾拳后)○
重拳	○
直线炮	(重拳后)○
上升拳	↑○
直线炮	→○
三连击	↓○○○
跳跃崩落拳	空中○
灵压奥义（需要消费灵压槽）	
三连波动击	□○

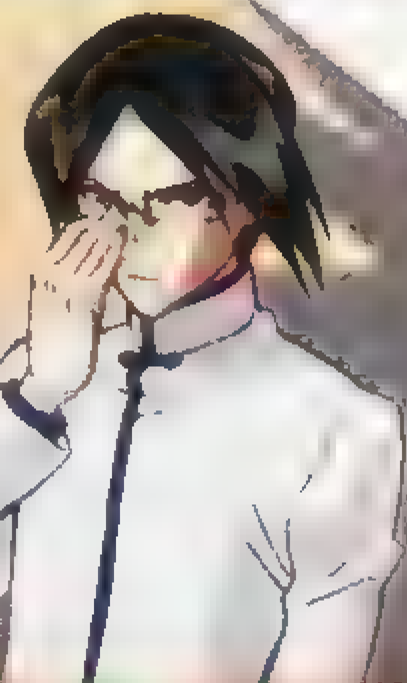
井上织姬



她的普通技威力不大，但连击次数很多，而且大多数都能够接必杀技。下段连踩可以对倒地的敌人追击，而且攻击次数颇多。三点结盾除了攻击外，还可以挡住敌人的飞行道具，相当实用。

必杀技	指令
乱拳	××××
三点结盾	(乱拳后)○
二连升拳	→××
盾舜六花・椿鬼	(二连升拳后)○
转身冲撞	←××
三点结盾	(转身冲撞后)○
下段连踩	↓×××××××
盾舜六花・椿鬼	(下段连踩六次以内)○
腾空踩	(近身)↑××
盾舜六花・椿鬼	○
盾舜六花・椿鬼(空中)	跳跃中○
盾舜六花・椿鬼(对空)	↑○
三点结盾	↓○
三点结盾(突进)	→○
灵压奥义（需要消费灵压槽）	
弧天斩盾	□○

石田雨龙



纯远程战的炮台型角色，作为主要必杀技的弧雀攻击方式相当丰富，但要注意弧雀的抵消判定是所有飞行道具中最低的，不要尝试和其他角色“对波”。此人在连续方面比较贫弱，基本战术是拉开距离后连发弧雀。

必杀技	指令
三段打	×××
弧雀(下段)	(三段打后)○○
滑铲	↓××
空中回旋踢	↑×
空中回旋踢	→××
弧雀(空中)	(空中回旋踢后)○
弧雀(上段)	○
弧雀(下段)	↓○
弧雀(对空)	↑○
弧雀(空中)	跳跃中○
弧雀(连续)	○○○○
弧雀(下段连续)	↓○○
飞帘脚	→○
弧雀(上段)	(飞帘脚后)○
灵压奥义（需要消费灵压槽）	
飞帘脚连续攻击	□○

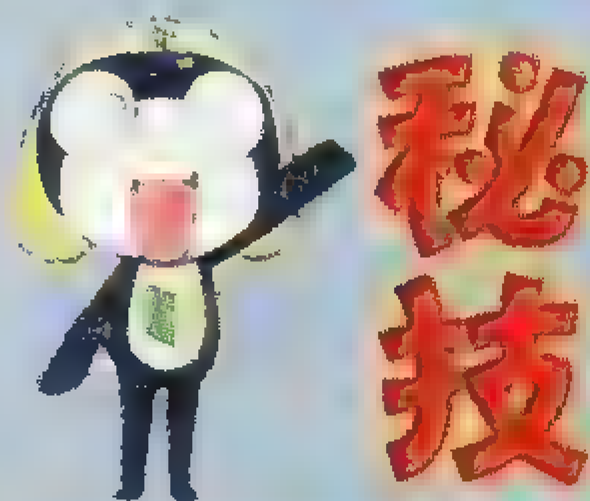
阿散井恋次



作为隐藏角色实力自然不可小窥，力量与速度都相当了得。部分普通技与黑崎一护类似，但动作较大，连续技相对较少，不过霸道的攻击力弥补了这个缺点。此人招式破绽比较大，适合上级玩家使用。

必杀技	指令
空中冲刺	跳跃中△
三连打	×××
三连踢	↓×××
五段连打	××↓×××
飞踢	↑×
后旋踢	→×
蛇尾丸・下段斩突刺	(后旋踢后)○○
头突	←×
蛇尾丸・突刺	(头突后)○
蛇尾丸・三连斩	○○○
蛇尾丸・上段二连斩	↑○○
蛇尾丸・突刺	→○
蛇尾丸・下段斩突刺	↓○○
灵压奥义（需要消费灵压槽）	
始解・咆吼吧蛇尾丸	□○

秘技侦探团



秘技

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机速收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

NDS 超级马里奥64DS

消除记录方法：

在出现Nintendo logo时，在出现主菜单之前，同时按下A、B、X、Y、L和R。

从高空落下不费血方法：

当从高空落下时，不要慌张，只要在落地的瞬间按蹲下键（默认为R键），你会发现……

BUG1：

在有些地方不是有升降机吗？对，就是那种网状升降机。先站在升降级上面，当升降机下降时往下跳（注：必须比升降机先着地），然后迅速跑到升降机的下方，当升降机压到身上时，你会发现你跑到了升降机的上面。

BUG2：

当你站在升降机上面时，靠近墙壁站着，在升降机上下移动时按切换图像远近的键（Y键），你会发现此时的视角竟然可以穿墙，还可以……

江苏南京 Tidus

隐藏的1UP：

第三关“冰雪王国”中，开头先进房间，然后进滑道，滑道一段有墙的地方，顺着一连串的金币滑，会发现自己穿入墙中。隧道里有2UP，出隧道后沿着墙边上走，走到头顶箱子，还能获得1UP。

北京海淀 孙[illegible]

GBA 火影忍者

招数搭配：

佐助：火遁术+火遁术=豪火球术

火遁术+任意一种手里剑=凤仙火术

明人：多重影分身术+忍者组合拳=明人狮子连弹

多重影分身术+色诱术=后宫术

快速练级法：

◆ 45—50级时，使用明人，技能：投掷3级、多重影分身3级、精神统一3级、快攻3级，装备超羽翅飞镖。地图：波之国。在桥上与白战斗，用多重影分身+超羽翅飞镖基本一击秒杀。每局战斗可获得600点经验。

◆ 使用明人与鹿丸配合，明人的技能与装备同上，鹿丸技能：拟影术3级、精神统一3级、修炼3级。地图：死亡之森。战斗塔下与大蛇丸战斗，用鹿丸的拟影术定住大蛇丸，让明人打。每局战斗可获得900点经验。

安徽蚌埠 咬狗的小孩

GBA 怪兽召唤士 SLG

全怪物收集法：

通关后，在地图上白色的区域内反复战斗，就可以收到正常流程中收不到的怪物；当再也遇不到新怪物时，可再打一遍最终BOSS，然后再回去就可遇到新怪物。另外，在“TOURNAMENT”模式中可收到三圣龙、兽王和魔王，二周目可收到隐藏的104号。

福建福州 吴鸣辰



表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技

标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指



途鱼传说

收藏品

02005458	63

关卡全开

420093A4	0001
00000003	0014
420093F0	0001
00000004	0014
42009450	0001
00000004	0014
420094B0	0001
00000004	0014
42009510	0001
00000004	0014

马里奥聚会A

水管全开

02034E24	FF

直接挑战库巴

02034E27	01

全任务

02034E00	FFFFFFFF
02034E04	FFFF
02034E06	FF

任务全星

02034E14	FFFFFFFF
02034E18	0001FFFF

购物点数

03004410	000F423F

咪咪猫

全收集卡片

4203C310	FFFF
0000002E	0001

全小游戏

0203C2D7	01
0203C2D8	0101

问题模式开启

0203C2F0	01

金币

0203C2C8	03E7

猫头

0203C2CC	05

爪子

0203D771	1E

叹号

0203D786	03

首位移动卡片

1步	0203C2D1	00
2步	0203C2D1	01
3步	0203C2D1	02
4步	0203C2D1	03
5步	0203C2D1	04
6步	0203C2D1	05
3骰子	0203C2D1	06
金币×3	0203C2D1	07
金币×2	0203C2D1	08
无金币	0203C2D1	09
获得卡片	0203C2D1	0A
金币卡片交换	0203C2D1	0B



3D立体桌球

全人物

03001030	01010101
03001034	01010101
03001038	01010101
0300103C	01010101

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

PSP周边纵览

株式会社MIYA-VIX于2月上旬发售了两款利用了PSP上螺丝孔的保护用周边，分别称为“PDAIR革制机盒for PSP”和“PDAIR革制机盖for PSP”。这两款周边都是皮革制品。除了保护的机身部位不同外，这两款周边基本没有太大差别。在这里评述一下样品的使用感觉。

“PDAIR革制机盖”是保护PSP液晶屏侧前方的周边用品。包装中除了机盖本身以外，还有两个用来安装的一字螺钉。缝制致密的机盖表层是带有高级感的黑色皮革，内层是略带硬质感的皮革。两者之间似乎有海绵垫，可以使合上盖的机体承受一定冲击。

把机盖安上和取下极为容易。把螺钉拧进PSP上部的USB接口两边的两个螺丝孔就可以了。这两个螺丝一旦固定，机盖就不容易松动掉落。用附带的改锥可以很容易地把它们上好。注意不要拧得太紧，但不必过分担心。机盖的内表面覆盖着一层塑料薄膜，即使贴得很紧也不会划伤表面。

上紧螺丝后，PSP和机盖就通过两张软皮连接起来了，它们有一定的柔软度，打开的时候不用费很多力气。合上机盖后表面会被罩得严严实实，但电源、集合模式开关、USB接口、记忆棒插口和UMD驱动的接口都可以照常使用。

只不过，由于合上盖后没有什么东西可以固定它的位置，免不了有一些松动，这是没有办法的事。在玩游戏时把机盖折到背面，双手就可以连机盖一起握住，免得晃来晃去的闹心。

PSP用PDAIR革制机盒则是用内外两层盖子组合，将PSP前后夹住进行保护的一种保护用具。材料和前者一样是皮革，固定方法也一样，用螺丝拧在螺丝孔里进行固定。



↑用附带的改锥将螺丝固定在PSP的螺丝孔上，安装十分方便。



↑这两种商品都是通过miyavix公司的网上商店Vis—Vis发售的。

这款革制机盒里留有可放一枚UMD的口袋和两根记忆棒DUO的空间。合上机盖后可用连在皮带上的磁性按扣进行固定，给人留下在“PDAIR革制机盖”的基础上再套上一圈皮革的印象。在玩PSP时，也是把表面的盖子折起来。由于此时不可避免要用手指握住它，内层的柔软材料给人以温和的感受。此外对于手大的玩家来说，厚实的握持感应该更亲切吧（笑）。

合上盖子后，盖子和PSP浑然一体。但是就算有皮带，当握着皮外壳的表面走路时，还是会有皮带突然松掉、PSP脱落出来的可能性，追求彻底保护的玩家使用这款周边时要三思而后行。

在盖子闭合后，USB接口和UMD驱动接口不能使用，记忆棒、电源开关和耳塞插口还是可以照常使用的。打开盖子后虽然USB和UMD能使用了，可是UMD的更换有点麻烦。用OPEN开关把盖子打开没有问题，但要换UMD就必须把里面的机盖翻起来。

这两种周边都是以保护PSP液晶屏为目的设计的。要保护PSP主机本身恐怕得用别的形式。机子侧面完全没有覆盖，兼顾了部分使用者的方便。从实际体验中发现，即使连着耳机，也不影响电源开关和RESUME的使用。如果还想保护侧面，则最好连机盖一起放进包里。另外，螺丝的强度大可放心，只要不握住机盖用力甩动就不会松落。加上机盖的PSP一改其小巧的外观，变得成熟了许多。

光荣公司发售的PSP保存盒“ALL IN GUARD·椭圆”本来是和“真三国无双PREMIUM”BOX捆绑销售的制品，现在单独推出销售了。已经购买了《真三国无双》、或是对扁圆形保护外壳感兴趣的朋友，不妨买来一试。这外壳的与众不同在

张少波	虽然正版的游戏很贵，但是它让我更投入地享受其中的乐趣。
读者资料	20岁，男，201300，上海市南汇区拱极路3801号（上海理工大学）5单元211室，兴趣：掌机

于：除了PSP主机外，更连UMD、记忆棒DUO、耳机等周边都能存放在内。另外为了不划伤液晶屏内部还在相应部位安装了护垫。它的外观是清一色的黑色。稳重的造型猛一看很难让人把它与掌上游戏机联系起来。

把锁钮打开就可以看到它的内部。由于使用了硬质素材，一开始它的上盖只能打开45度角，但反复开合几次后就能很顺利地打开成90度角了。最先映入眼帘的是内衬的液晶屏护垫。它用柔韧的材料制成，合上后可以把液晶屏完全覆盖。如果是普通的硬质机盒，在携带时有可能因摩擦而将液晶屏划伤，有了这层护垫就完全不用担心了。

耳机袋的袋口是收扣形的，可以简单地将耳机取出放入，如果把耳机胡乱塞进去，可能会有一部分线暴露在外，但绝对不会连耳套部分也掉出来。以往玩家遇到的最麻烦的事情可能就是不知把耳机放在哪，现在终于圆满解决了。另外，遥控器也可以放在里面。



↑拥有厚重外观的「ALL IN GUARD」，椭圆一，收容性非常优秀。

UMD袋和记忆棒DUO袋是用网状材料制成的，一眼就可以看到里面放的东西。UMD包袋的大小乍一看似乎只能放下1片，但经我们测试，最多可以放入3片。再加上主机里还可以放一片，出远门时只要带着这个包，基本上可以不用担心无聊了。

记忆棒DUO袋考虑得很周到，轻轻松松就能放进10根以上的记忆棒。但是如果遇到震动，可能会导致记忆棒掉在盒内，所以携带的时候还是要小心注意。

由于笔者只有一根记忆棒，因此在如何充分利用这个记忆棒的袋上下了点心思。最后发现，这个袋的大小正好可以放下PSP电池，以及用来清洁液晶屏的除尘笔。

综上所述，它不愧于ALL IN GUARD这一名称。它不仅是在外旅行者的利器，也是居家玩PSP的人用来收容周边、节省空间的不二之选。如此多的功能集于一体，何不购入一件呢？

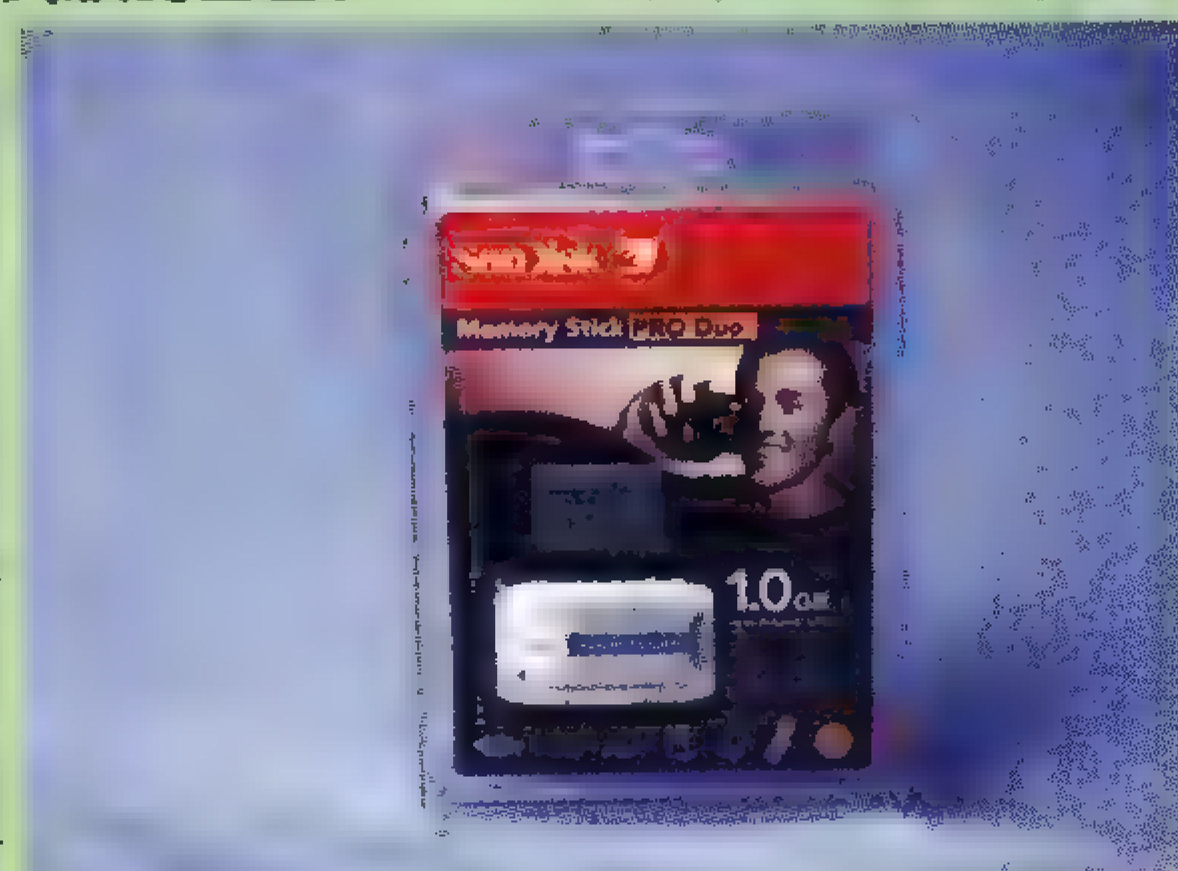
原来在日本国内销售的“记忆棒PRO DUO”无论是索尼的还是SANDISK的都最多不过512M，但现在国际版1G超大容量记忆棒已经上市了。这样的记忆棒真是那些喜欢存放大量动画音乐文件玩家的福音。

这种记忆棒的外包装上非常醒目地印着“1.0GB”字样，本体除颜色外其它与普通的记忆棒PRO DUO并无差别。另外，也附带记忆棒适配器和盒子。将它插入PSP后，经过自检，显示容量是949M，这是格式化后的容量。大容量记忆棒的读取速度无疑是人们关注的问题。相关人士使用检测HDD、FLASHDISK、USB FLASHDRIVE的FDBENCH系统进行了检测。顺便提一句，准备在4月下旬上市的索尼记忆棒PRO DUO高速版也有容量达1G的种类，但那是标准的版本，并非现在这种SANDISK制的高速版本。

开始测试后，把PSP和一台PC（奔1.4G，内存768M）的USB接口相接，把PSP转入USB模式，像使用AC转换器时一样运行。在这个过程中，PSP的记忆连接和实际传输速度会成为瓶颈，这个检测将这些要素都考虑了进去。测试结果如下（单位为KB/秒）：

SDMSPD-1024-A10	MSX-M512S
ReadWrite 5921	ReadWrite 4313
Read 9007	Read 7495
Write 4154	Write 2519
Random Read 9000	Random Read 7490
Random Write 1522	Random Write 1347
Copy 2652	Copy 1322
2K 92	2K 20
32K 1124	32K 326
256k 4077	256k 1773
Carlable 5317	Carlable 3210

这数值是数次测试的平均值。可以看出，1G版的各个方面都超越了512M版，重播动画时为漫长的等待时间苦恼的朋友也可以放心了。把索尼的512M版X2和SANDISK的1G版价格做一个比较，后者便宜400日元左右。虽然性能和价格都倾向于1G的记忆棒，但现在它仍然不是正式版，因此很难买到。希望存入大容量动画、以及为更换记忆棒而头痛的朋友，可以等待一下1G正式版的出售。　文字整理/天意



↑这就是SanDisk的「记忆棒Duo 1GB」，日本的零售价是17,800日元。

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中



跟踪调试实例

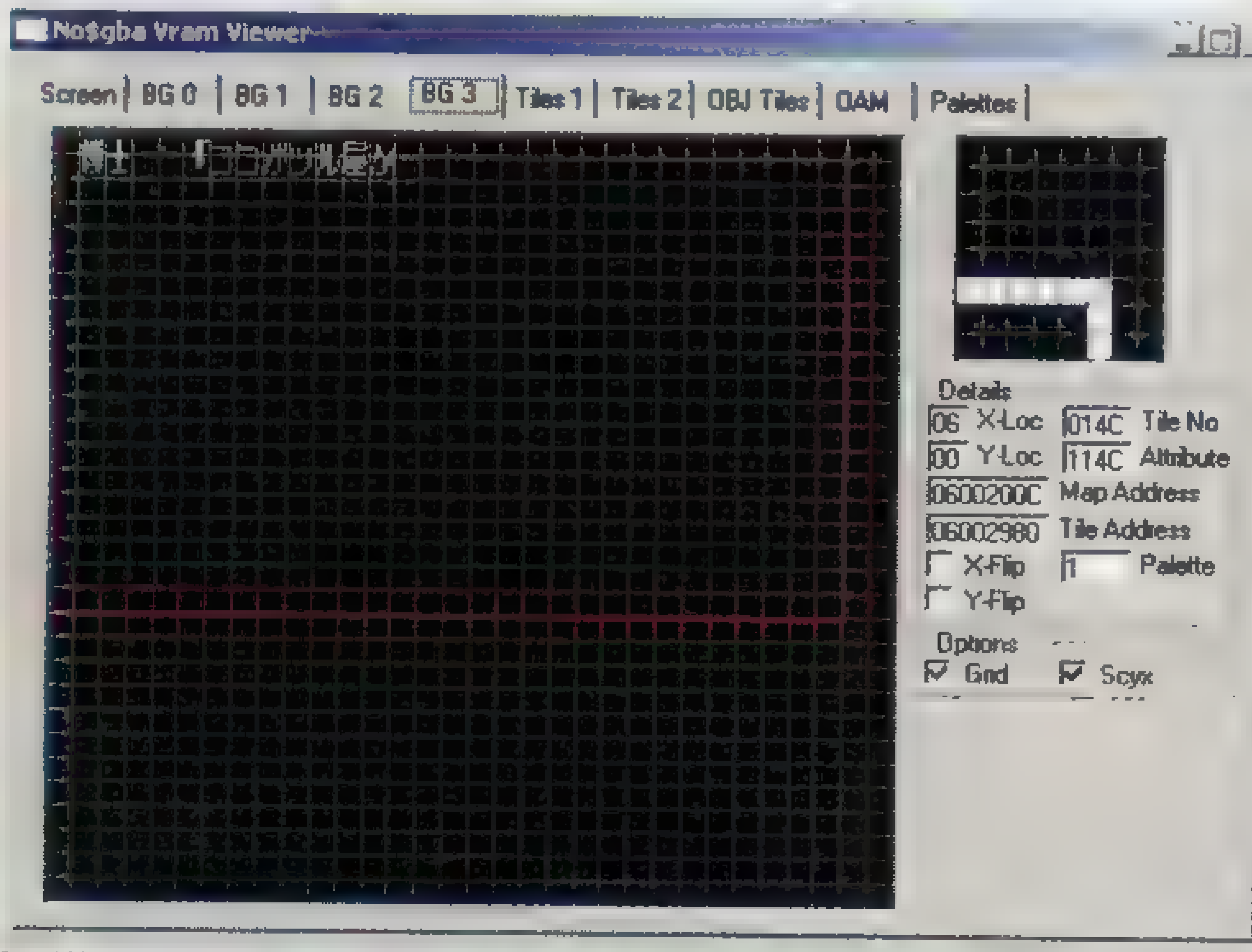
文/funlove 责编/雪人

在前两期中，我们向大家讲述了汇编破解的一些基础知识，包括No$GBA的使用方法、GBA的基本硬件构造以及断点的原理。这次，我们将通过一个实例来说明汇编破解的具体方法。

汉化实例五 跟踪调试实例

这次我们研究的对象是511号ROM，0511 – Shaman King Card Game – Chou Senjiryakketsu 2 (J).gba。我们的目标是通过跟踪分析，弄清楚这个游戏中字库的储存结构，调用和显示方式，更主要是熟悉No$GBA调试中“跟踪”这个过程。在这里，汇编调试的作用并不是直接做汉化，而是为我们更好地认识ROM提供了一种手段。

“跟踪”要怎么入手？这是个见仁见智的问题。我采用的是比较直接的方法——从显示的结果入手。运行游戏到有对话的地方，点击代码区使游戏暂停，再按F5出现显存查看器，点BG3标签(如图一所示)。鼠标停在某个Tile上，我们注意右边的Tile Address（如图中的06002980h），这个地址表示这个Tile在显存中存放的位置。在以前的学习中我们知道，从06000000h到06017FFFh这段区域用于显示，而并不是ROM本身对应的内存。所以,这段内存的数据不是在游戏开始就存在，而是在运行过程中写入的。这个地址显然不是我们需要的，我们最终的目标是找到字库和文本代码在ROM中存放的位置。那么接下来，就可以跟踪这里的数据，究竟是何时被写入的？又是从其他的什么地方被复制过来的？



↑图一　在显存查看界面观察Tile地址。

还记得断点的概念吗？在No$GBA中提供了丰富的断点，其中有一种条件断点，可以在进行内存写操作的时候中断。重新进入游戏，在上一句话出现后暂停，按Ctrl+B设断点：[06002980]，这样就可以在地址为06002980h的数据被写入时中断。接着在“File”菜单中选择“Write Snapshot”，以储存当前的游戏位置。（为什么要这样做呢？在后面会有交代。）

点击游戏画面，使游戏继续运行，由于断点的作用，很快便会中断。但是别急，按F5来到BG3显存查看器，看看这时的显存里面有“博士”的字样吗？如果没有，再运行，中断之后继续观察……一般要中断几次呢？很难说，不过只要前面暂停的地方选取得当，是可以很少次数的。如果在第N次中断时出现了“博士”的字样，说明了这次中断正是我们需要的，进行内存复制的过程。（如图二）

注意当前语句的前一条语句（在图二中选定的语句）：

```
08001976    6090    str    r0,[r2,8h]
```

正是由于这一条语句使得06002980h处的内容被写入（不然怎么会中断呢？）。这条汇编语句中，[r2,8h]这种寻址方式在汇编中称为“绝对变址寻址”，对应的地址是寄存器r1的内容加上立即数8h。看右边的寄存器状态，r2＝040000D4h，回忆一下GBA的内存结构，在04000000h到04000300h之间是有特殊用途的寄存器区。查寄存器表可以知道，040000D4h正是用于DMA传输的。在数据区查看040000D4附近的数据值，有：

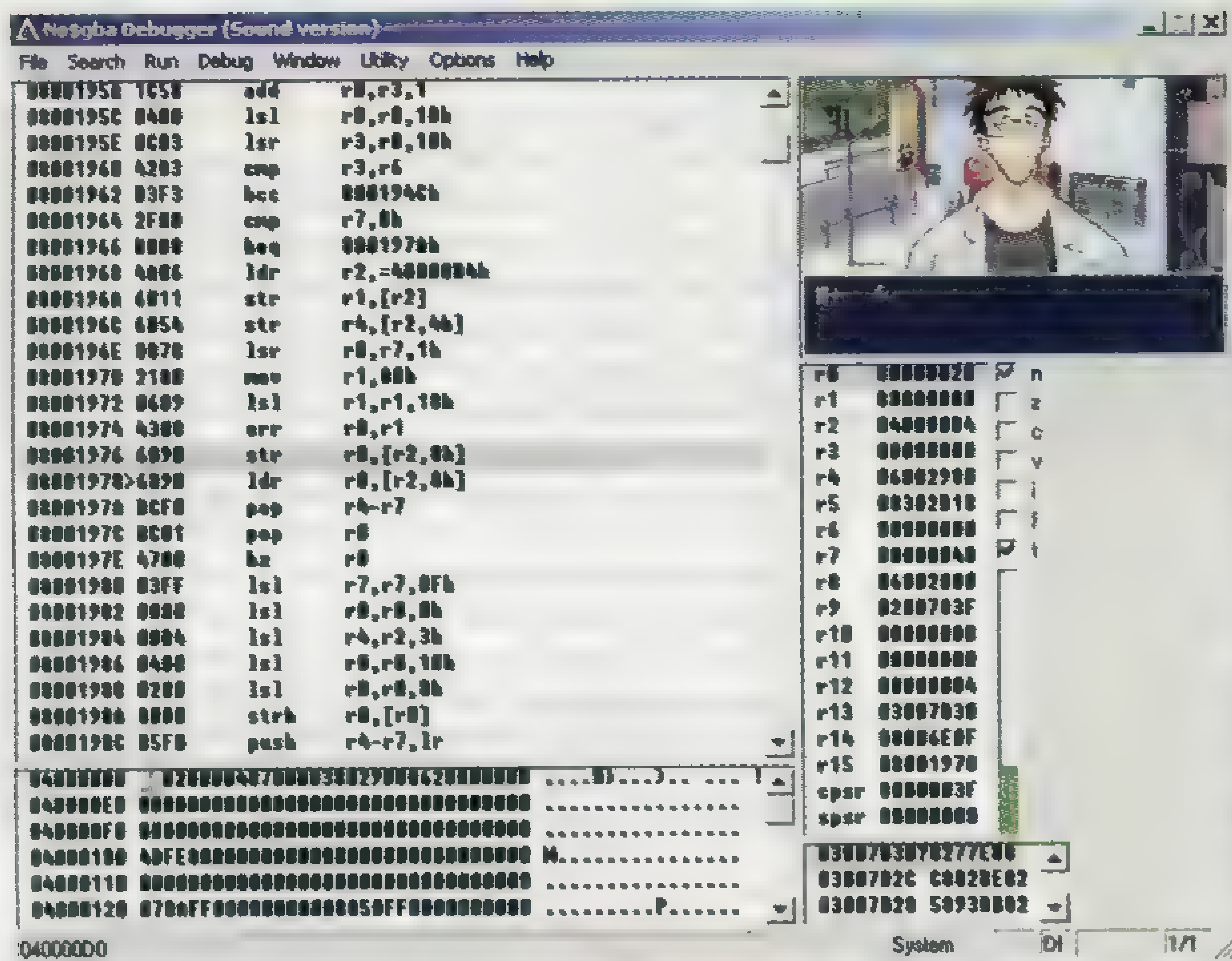
[040000D4]=03007D48h

[040000D8]=06002980h

[040000DC]=r0=80000020h

对照寄存器表可以容易地看出，设置了DMA的执行位后，系统自动把从03007D48h开始的20h个字节移动到06002980h，作为一个Tile。

运气很好，因为这次只需要看最近的



↑图二　中断时的状态。

几条汇编语句，以及寄存器的值，就可以了解内存传输的具体细节。但在下面就没这么幸运了，需要根据一段程序来看。这也就需要从中断的语句出发，向前回溯。在调试中怎么实现回溯呢？还记得前面我们保存的位置吗，从那个位置出发，经过N次中断可以到达现在的位置，那么我们可以在中断N-1次后，采取单步调试的方法（按F7），慢慢地观察程序执行和跳转的情况。这也是软件调试和破解中常用的手法。

在这里，我们看到了一个新的地址：03007D48h，查GBA内存分配表可以知道，这是CPU内部WRAM区域，用于临时储存数据。那么，Tile数据是怎么被写到这里来的呢？看来需要进一步跟踪了。删除前面设的断点，按Ctrl+B设新的断点：[03007D48]!，重新开启游戏在下面的语句后面中断：

08006DF4　7010　strb　r0,[r2]

这句话是要将寄存器r1中的一个低字节内容复制到地址为r2的内存中去。如果继续按几下F7进行单步跟踪，就会发现现在处于一个循环中。整个循环如下：

08006DE8　466A　mov　r2,r13

08006DEA　18D2　add　r2,r2,r3

08006DEC　3204　add　r2,4h

08006DEE　7821　ldrb　r1,[r4]

——从r4指向的内存读取一个字节

08006DF0　7828　ldrb　r0,[r5]

——这个数其实是0

08006DF2　4008　and　r0,r1

08006DF4　7010　strb　r0,[r2]

——复制到r2指向的内存

08006DF6　3401　add　r4,1h

——r4增大1，指向下一个字节

08006DF8　3301　add　r3,1h

08006DFA　2B3F　cmp　r3,3Fh

08006DFC　DDF4　ble　8006DE8h

——循环

因此，r4中储存的就是字模地址。那么这个地址又是怎么来的呢？用刚才教的方法向前“回溯”，一直到下面的语句：

08006D9C　B5F0　push r4-r7,lr

这句话的意思是将几个寄存器的值入栈，通常这意味着一段子程序的开始（为什么？这不是几句话可以说清楚的，就当是编程习惯吧）。接下去，有：

08006DA4　lsl r0,r0,10h

——左移16位

08006DA6　lsr r0,r0,0Ah

——右移10位.

这两句的作用就是将r0左移6位，即乘以64（一个8*16Tile的大小）.之所以又左移又右移的，是要利用左移将两个高字节清零。

08006DA8　ldr r1,=8275888h；给r1赋值

08006DAA　add r4,r0,r1；r4的值就是这么来的。

显然，r4=r0+r1。其中，r1=8275888h，猜想它就是字模的地址。而r0是字模的偏移，将它重新右移6位，就是字模的编号。可以用TLP等软件打开ROM，观察275888h处，证实了确实是字模。

到这里，已经接近成功了。但还剩一个问题，就是字模的编号，也就是字符编码。继续向前回溯，从08006D68h到08006D84h又是一个循环，从这里可以找到字符编码的来源，进一步找到码表位置在08301D08h附近。这些细节留给读者琢磨吧。最后得到的码表如果和字模对应起来，就可以得到Shift-JIS码。

因此我们知道了，在这个游戏中，首先要在码表中查找与字符编码相同的，相应的给一个字符编号；根据字符编号，找到字模的地址，并通过一个循环，将字模内容复制到03007D48h处。最后通过设置寄存器，将03007D48h处的内容复制到Tile地址（如06002980）。这就是游戏的整个显示过程。

汇编调试可以从程序运行的角度，动态地得到字模、编码等信息，它适用于任何游戏的破解。这才是汉化游戏的最高境界。

—— funlove眼中的汉化名词 ——

寻址——在汇编语言中，确定一个数字或者它的地址的方法，叫做寻址，一般都提供多种寻址方式。

左移/右移——汇编语言中的移位操作。

掌上风暴

文/安娜
责编/雪人

SNK四大手机游戏正式落户中国市场



近日，面对竞争日益激烈的中国手机游戏市场，著名的日本游戏公司SNK对其四大游戏产品《拳皇》、《合金弹头》、《侍魂》、《饿狼传说》的手机版产品进行了事实确认，正式确认中国手机游戏开发商联梦娱乐作为中国大陆的代理公司发行上述四大经典产品。

曾几何时，SNK这个名字代表着街机游戏的最高水准，只要玩过街机游戏的玩家，都对SNK的游戏有着深刻的记忆，《拳皇》、《合金弹头》和《侍魂》系列就是其中的佼佼者。凭借制作射击游戏起家的日本SNK公司旗下最为经典的射击游戏当然是《合金弹头》，游戏中各式各样的敌人以及形象夸张的BOSS，使得游戏过程紧张刺激。但轻松明快的游戏画面配合敌人夸张搞笑的动作表情，让玩家在尽情投入的同时，尽享游戏的无限乐趣。如果说《拳皇》是最受欢迎的格斗游戏，相信没有多少人会反对。手机版《拳皇》汇集了SNK公司所有格斗游戏的当红角色，也同时汇集了所有的格斗迷。独特的组队模式、华丽的连续技以及永远前卫的人物设定，这些都成为KOF系列能够长久不衰的原因。而作为《拳皇》姐妹篇的《饿狼传说》则是SNK格斗游戏的又一代表作。同样被玩家归为经典系列的还有《侍魂》，作为历史上第一部以武士持刀对决为主题的游戏，虽然没有超必杀技，但是怒槽的引入和极具魄力的大斩曾令多少人热血沸腾！

作为国内比较知名的手机游戏运营公司，联梦娱乐主要致力于将经典的街机游戏、PC游戏以及网络游戏移植到移动通讯平台上。此次联梦代理发行四大游戏产品的事实获得SNK公司的正式确认，是国内手机游戏版权国际化战略中非常重要的一步，也表明了国内的游戏产业正在朝着正规化迈进。目前《拳皇》和《合金弹头》已正式上市，相信凭借着SNK的正版授权、游戏的高知名度和过硬的产品质量，即将推出的《饿狼传说》和《侍魂》也会有所作为，经典将得以延续。

《三界传说Ⅱ》隆重登场

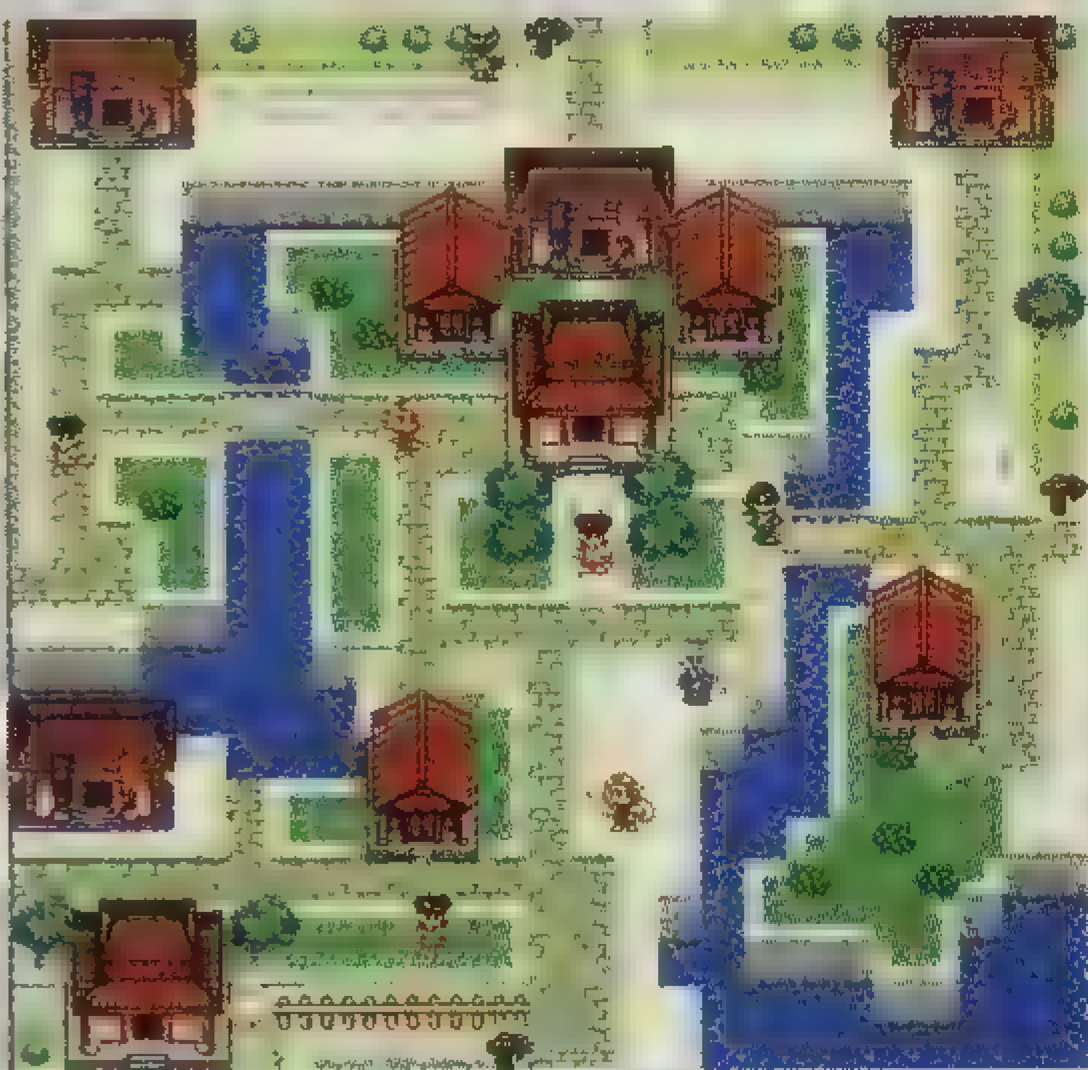


第一款手机网络游戏的缔造者美通无线又有新作面世，同样基于自主研发的第二款手机网络游戏——《三界传说Ⅱ》于4月5日正式投入运营。《三界传说Ⅱ》轻松突破了《三界传说》第一代只支持MOTO E680一款手机的限制，目前有46款主流的品牌手机都能够流畅运行网络版《三界传说Ⅱ》，现在购买1500元左右的手机的用户也能够享受到手机网络游戏的乐趣了。

在去年10月，美通无线发布了第一款手机网络游戏《三界传说》，并且获得了手机用户热烈的反响，在短短的4个月时间里，注册用户就达到了15万人。美通无线总裁表示：手机网络游戏市场将在2005年提前爆发。他预测到2005年年

牛超	嗯！PG终于很体贴地把抽奖截止日期延后了，实在是冰雪聪明，孺子可教也。
读者资料	18岁，男，230041，安徽合肥白水坝一村5幢603室，兴趣：足球、动漫

底，将会有2～3款成功的手机网络游戏同时运营，市场将成功地孕育出手机网游中的《传奇》和《石器时代》。业内专家认为，手机终端的快速升级换代直接促进了手机网络游戏市场的突然启动。在2003年以前，手机多数是黑白屏，运算速度也很有限。在2003年以后，随着2.5G网络的商用，彩屏手机逐步取代黑白手机，而且很多彩屏手机都具有了比拟GameBoys游戏机的功能。更重要的是随着移动数据业务的成熟，寄托于移动通信网络与移动终端的无线游戏，将使手机游戏由单机版迅速过渡到了类似于电脑上网络游戏的时代。在2004年底，能够支持手机网络游戏运行的手机终端保有量不超过1500万台，但是到2005年底，这一数字将达到8000万台，约为当时中国手机保有量的20%。在未来的几年，这个数字将更为迅速的增长。



相比第一代的《三界传说》，《三界传说Ⅱ》在图像表现、游戏性、互动功能上都有巨大的提高。尽管手机屏幕比较小，但玩家仍然可以在《三界传说Ⅱ》中领略盛唐的长安城的风华，体会不同的武功招式带来的丰富的动画效果。《三界传说Ⅱ》完全实现了传统网络游戏中的交流和PK等功能，而且通过手机快捷方便的操作，使玩家间的交流更加简单。丰富的卡片系统摒弃了装备的繁杂，更适合手机的特性，装备系统和打怪升级结合在一起使装备成为游戏的重要内容之一，将收集和升级的乐趣融于一身。

《仙剑奇侠传》手机版上市在即



随着《仙剑奇侠传》电视剧版陆续在各电视台热播，手机版《仙剑奇侠传》游戏的上市日期也已指日可待，这款改编自同名单机游戏《仙剑奇侠传》的手机游戏先期已在我国台湾省上市，取得了不错的战绩，本次在内地重新包装后相信肯定会为我们带来更多的惊喜。配合仙剑手机游戏的诞生，仙剑官方俱乐部(xj.1669.com.cn)特别推出Q版《仙剑》游戏，于4月6日正式对外开放。此版游戏画面精美，风格卡通，个性的Q版李逍遥和赵灵儿形象定会让你爱不释手。

Q版《仙剑》游戏共分为三关，讲述的是李逍遥独闯仙灵岛，却无意间遇到正在沐浴的赵灵儿而引之愤怒，最后灵儿化恨为爱与逍遥一同奋战取得灵药的故事。用户最终可以上传游戏积分，如为仙剑俱乐部网站注册会员，可直接登录后上传，而非注册用户也可以免费注册后直接上传。积分排行榜显示前20名积分最高的用户，如果你是一位铁杆粉丝而且足够BT的话，那就努力把这个排行榜刷成你一个人吧！



目前，仅在台湾地区限量发售的“新仙剑电视剧纪念XP版”游戏，也能通过仙剑官方俱乐部得到。只要在4月22日之前免费注册成为仙剑俱乐部的会员，就有机会获得仙剑周边好礼！这些礼品都已邀请享有“仙剑之父”美称的“姚仙”——姚壮宪，及因《仙剑奇侠传》一炮而红的当红影星胡歌进行签名！绝对珍藏。当然，刘亦菲的影迷也有绝对珍贵的由刘亦菲的亲笔签名剧照送出哦。

仙剑官方俱乐部承诺：凡于4月22日之前，抢先试玩Q版《仙剑》游戏，并免费注册成为仙剑官方俱乐部会员的，就有机会获得：

一、由胡歌和姚仙签名的“新仙剑电视剧纪念XP版”游戏(台湾销售限量版）共2份。

二、由胡歌和姚仙签名的仙剑奇侠传电视剧海报(珍藏版)共20份。

三、由胡歌和刘亦菲签名的仙剑奇侠传电视剧明星剧照共50份。

郑阳	好不容易攒了1700准备入手NDS，但心里对PSP却非常向往（因为玩了一会儿《炼狱》），真有一种卖了MP3去买PSP的冲动！
读者资料	17岁，男，213101，江苏常州横林高中高一14班，兴趣：看书、玩掌机

本期PDA游戏 TOP5

Age of Empires 2

游戏类型：SLG　上市日期：——
官方网站：http://www.ziosoft.com
适用机型：Pocket PC

《帝国时代》一直以来都是Pocket PC上最“惹火”的游戏之一，如今，微软公司为了推销自己旗下的Pocket PC，再次将《帝国时代2》搬上了Pocket PC舞台。目前，这款游戏已经进入了内部测试阶段，面市时间呼之欲出。不过，由于开发公司ZIO提供的官方资料还比较少，仅知道它是支持640×480像素的高分辨率游戏。无独有偶的是，最近任天堂NDS平台上也爆出将要推出《帝国时代2》的消息，不过这款“帝国”与Pocket PC版有很大的不同，它将会专门针对NDS的双屏幕设计做出很大的调整，DS的上部屏幕会显示必要的信息以及数据，下面的屏幕会完全显示战场情况。



High Noon Drifter

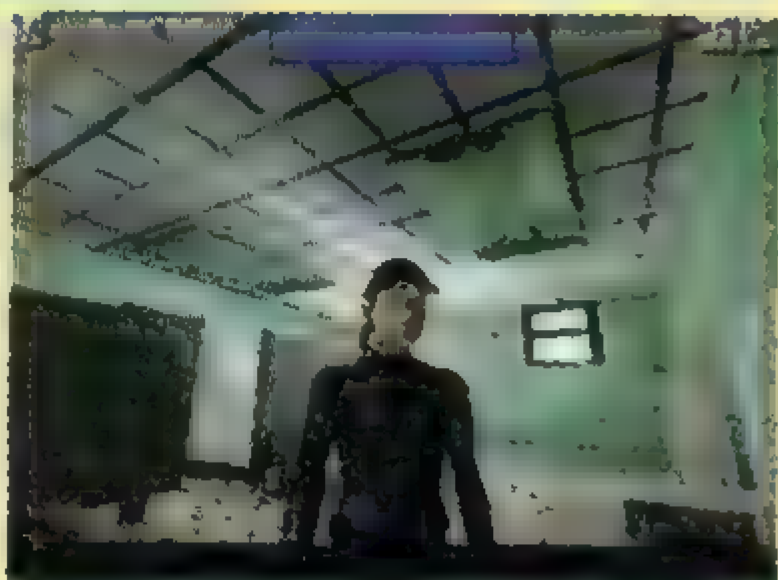
游戏类型：ACT　上市日期：——
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC



蛮荒的西部、流浪的牛仔、决斗与复仇……这一切似乎在宣告这是一款属于男人的游戏。在这款游戏中，玩家将扮演一位名叫“Six Gun”的赏金猎人，他是正义的使者、一个寂寞的十字军战士、一个为惩奸锄恶而生的流浪者。我们所需要做的就是依靠他的力量来干掉所有无恶不做的西部恶棍。虽然游戏的画面制作的比较粗糙，但游戏本身的可玩度和音效都很不错。此外，游戏中敌方角色的数量也很繁多，当满足一定条件时，还会出现一些隐藏的关卡。

Dark Summer

游戏类型：AVG　上市日期：——
官方网站：http://www.darksummer.com
适用机型：Pocket PC



在去年的《掌机迷》中我们曾经为大家预告过这款《Dark Summer》，不过由于开发商不断为这个游戏追加新的要素，因此正式上市日期一直在拖后。最近，《Dark Summer》的开发商官方网站上又贴出了不少新的游戏截图，一切都预示着它即将正式登场。《Dark Summer》这款游戏发生在一个黑暗的夏天，一股邪恶的力量降临到X小镇，镇上的人们开始变异……为了找出这股邪恶势力背后的元凶，你，一个13岁的少年，在镇上神秘的智者老人的帮助下，将开始冒险。

Medieval Heroes II

游戏类型：SLG　上市日期：——
官方网站：http://www.medievalheroes.com
适用机型：Palm OS

《Medieval Heroes II》是一款根据中世纪欧洲历史改编的策略游戏，在游戏中，欧洲的大陆被分为了多个区域，每个区域又由多个省组成。游戏一开始，玩家的领地只有很少的几个省，我们必须通过开发自己领地上的资源(包括黄金、各种金属和矿石）来发展自己的经济，并藉此来壮大本国的军事实力。最新的《Medieval Heroes II》与《Medieval Heroes》相比，不但在地图和世界观方面有了很大的进步，而且还追加了一种类似特种兵的兵种，可以用来刺探军情或暗杀敌方的高级领导。另外，游戏中建筑物的种类也增加了不少，当我们的经济实力达到一定水平后，就会随机出现。



Angel Fish

游戏类型：STG　上市日期：——
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC

《Angel Fish》是一款非常过瘾的空战游戏，你所扮演的角色是银河系某游牧民族的舰队队长，你的族人们幸福地生活在A星球，不过由于这个星球的矿产非常丰富，因此有很多太空侵略者在打着它的主意，而你的任务就是迎击所有来犯的太空侵略者，保卫自己的星球。这款游戏是一款专门针对高分辨率Pocket PC所开发的游戏，它的画面和音乐都达到了目前Pocket PC游戏的顶级水平，很值得一试。



哈江	现在的游戏界,游戏的种类、画面到机能都比以前不知高出多少倍,但还有几个人能保持着从前那种玩游戏时的那份愉快和激动……
读者资料	24岁，男，110023，辽宁沈阳铁西区锦江二街120-311号，兴趣：听音乐、看动漫、玩游戏

本期手机游戏 TOP5

肖申克的救赎

游戏类型：ACT　上市日期：2005年4月

官方网站：http://www.mig.com.cn

适用机型：Java

《肖申克的救赎》是一款很好玩的动作游戏，这款游戏与瓦里奥制造类似，属于小游戏合集类型。在游戏中玩家扮演一名即将被推上绞架的死囚安迪，而我们的目的就是想方设法从这个监狱中逃出去。在游戏中，为了保证越狱计划的成功，你必须帮助主人公通过多种方式锻炼其能力：“种萝卜”能增加自己的身法；“修车”能提高自己的技能；“配餐”能培养与其他罪犯的信用；“打篮球”能增强体魄，以此获得相应的经验值。同时，玩家还可以在放风的时候获得更多的道具和秘密消息，并且把“挖地道”的土用来种萝卜，掩盖出逃计划……





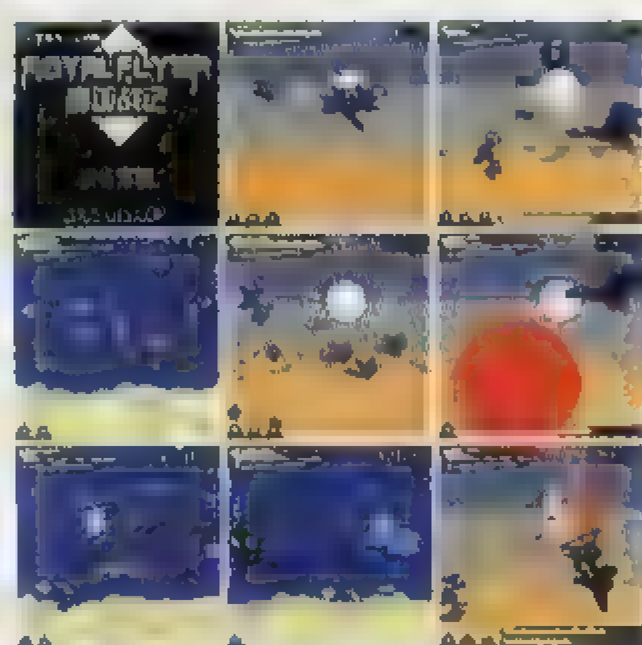
罗亚战记

游戏类型：STG　上市日期：2005年4月

官方网站：http://www.netvillage.cn

适用机型：Java

某日，平静的地球被一支来自未来的空军突袭，他们的目的就是掠夺地球上的能源。面对突如其来的敌人和他们庞大的阵容以及超强的火力，地球人几乎陷入了绝望，认为这是上天神灵对那些皇室贵族的享乐生活作出的惩罚，是神的军队，因此不对其抵抗。转眼几个月过去了，在逐渐发现这些外来军队的真实目的之后，一些地球人看清了这些侵略者的嘴脸，开始与他们展开殊死战斗，而皇家部队这时也秘密研制出了可以吸收能量的黑洞机体，而你恰好是它的驾驶员。所以，不要犹豫，发动你的引擎，战斗吧！

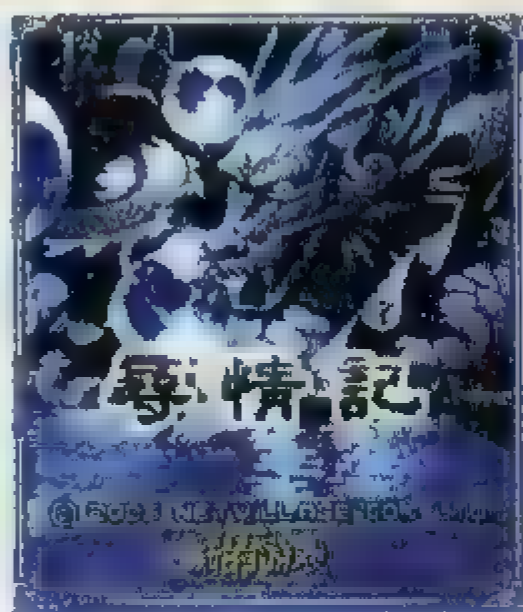


寻情记

游戏类型：SLG　上市日期：2005年4月

官方网站：http://www.netvillage.cn

适用机型：Java



想必有很多朋友都看过黄易先生的大作——《寻秦记》，这款名为《寻情记》的SLG游戏就是《寻秦记》的恶搞版。在公元2046年的中国，项少虫本想通过时光机器找回早逝的心爱女朋友，谁料到竟到了2000多年以前的秦朝，于是冒险就这样开始了。项少虫在绝望之余发现公主和自己的女朋友长得一模一样，为了接近公主取得皇帝的信任，必须帮助皇帝完成各种任务。游戏场景不少，例如皇宫、将军府、学士府、酒馆等地方一应俱全。在游戏中玩家还将亲历荆柯刺秦王、吕不韦免相等著名历史事件。这款游戏中独特的战斗方式和绚丽的特技都会让你回味无穷，再加上它精巧的关卡设计、独特故事情节、丰富的任务和全2.5D视角精美画面，绝对是一款不可多得的佳作。

地狱降魔录

游戏类型：ACT　上市日期：2005年4月

官方网站：http://www.netvillage.cn

适用机型：Java



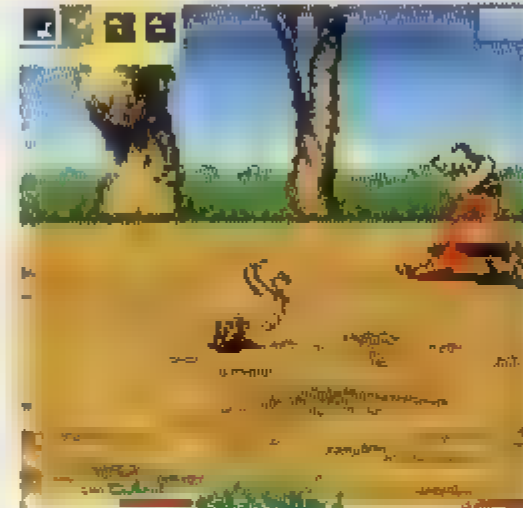
《地狱降魔录》是一款单人2D射击游戏，风格有些像2D版的《DOOM》。这款游戏的故事背景是：由于一些科学家的疏忽，往日宁静的火星已经变成了地狱。面对一系列的恐怖事件，玩家必须拿起散弹枪，只身一人闯入地狱。而周围的情况比想象中更可怕，四面八方都是被邪恶力量唤醒的僵尸，你唯一能做的就是无休的杀戮……游戏中玩家将扮演孤独的太空战士汤姆，穿越各种死亡陷阱，摆脱僵尸的纠缠，与最终的恶魔决斗，使地狱恢复以往的安宁。虽然这款游戏的视觉冲击力远逊于《DOOM》，但游戏的多个场景和多种多样NPC设计，可以让我们在手机上回味一下当年《DOOM》的那种感觉。

恐龙快打

游戏类型：ACT　上市日期：2005年4月

官方网站：http://www.cwagame.com

适用机型：Java





还记得昔日街机上的经典闯关游戏《恐龙快打》吗？现在它来到手机上了！这款手机版的《恐龙快打》拥有非常出色的画面，游戏角色完全按照当年街机原版制作，动作丰富而帅气，打斗场面紧张激烈，玩家要在战斗中面对凶恶的恐龙和偷猎者，用双手和冲锋枪杀出一条血路。游戏再现当年街机同类游戏的风采，真实还原了其中众多的经典要素。此外，这款游戏还引入了手机游戏中鲜有的摔投判定，玩起来让人爽快感倍增。

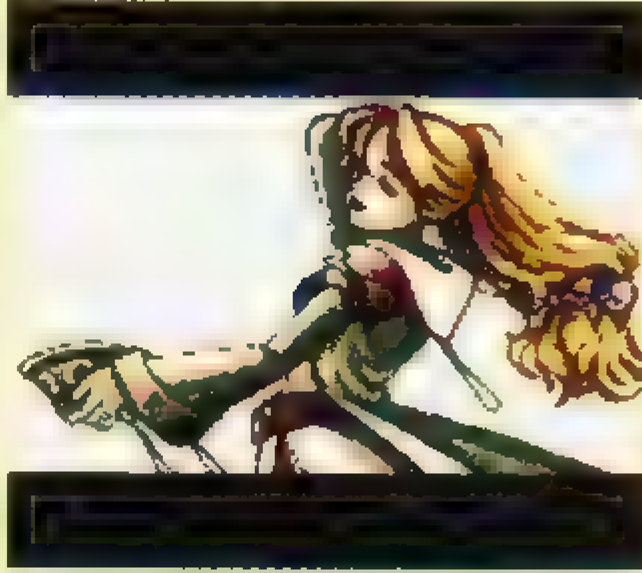
俞家鳘	虽为人（任）犯，但PSP的魅力仍让我举棋不定，但自从“口键事件”后，我每天做梦都在梦一件事：砸PSP！
读者资料	17岁，男，100071，北京丰台区南五里小区33楼6门101号，兴趣：A.C.G

玛莉的工作室GB
艾莉的工作室GB

机种：GBC	厂商：Imagineer	发售日：2000年
类型：SLG	容量：32M	经典度：★★★★★

一句话评语：作为Imagineer为利用版权而推出的应景之作，本作却比此后Gust本社授权的两部作品要强上很多。

对很多常去GUST社HP和Salburg专题的朋友而言，根据厂商给出的资料编出一份基本完整的萨尔堡炼金术相关年表应该是一件不算难的事，从GUST社拥有版权的作品中我们可以看出从玛莉入学到两人从肯特尼斯重返萨尔堡写书的全部经历。但真要细数的话，想必不少人都会看出其中的两个四年断档：分别是玛莉毕业后艾莉入学前那四年和艾莉毕业后到重返萨尔堡与玛莉炼制原初之炎的四年。这四年里发生了什么事让GUST讳莫如深呢？按照作品发售时间来推断，那正是99年年末2000年年初时，此时工作室的Jwin版刚被Imagineer移植成功。那时自从X大战的GB版放出后，一股家用机大作携带化的风潮就变得愈发不可收拾起来。此时的Imagineer手中握有改编、移植版的版权，自然不肯放过这个捞钱的机会，征得Gust同意后，2000年的1月8日，工作室系列初次登陆掌机，而这两作正是I社握有独立知识产权的东西，Gust竟然难以染指。

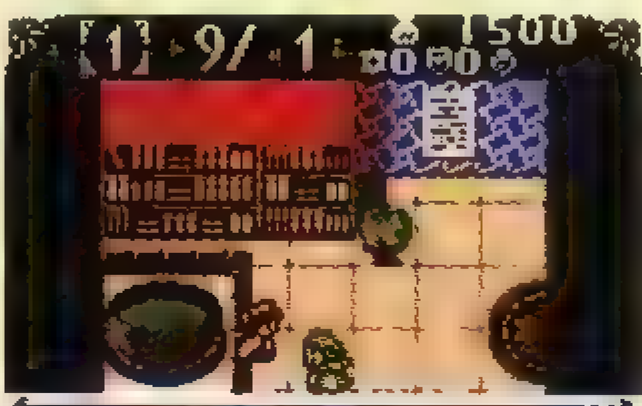




此次发售时玩家们可以选择两个版本：《玛莉的工作室》和《艾莉的工作室》。相信拿到游戏后的玩家们会对本作的设定稍有些吃惊：游戏的目的已经由“设法从萨尔堡炼金术学校毕业”变成了“接受妖精森林长老的请求培养接班人”。虽说新开业的工房无事可作，只能去接下这个委托。但当大家第一次听到来自妖精充满活力的问候声（没错，是人语）时，想来就已经铆足了劲头要让它出人头地吧？

当笔者第一次拿到这部游戏发现了时间段设定为毕业后开店育成素人炼金术士时，一个源于懒惰的念头就从脑袋里冒了出来：这次或许用不着专门费工夫去整里出一堆书来慢慢攻读了吧？至少培养者总该知道一点基本配方的。事实证明我完全猜错了。培养者所了解的仅有初期素材资料(比如：三种中和剂以及其合成素材)，那些东西倒有一本专门的图解炼金术说明交给妖精去熟悉操作。想要知道其他的就只能先去炼金术学院购买。想去图书馆看书？这里的步骤比起此后的版本不知麻烦多少：首先是不幸发现自己的图书卡已经遗失，随后是在家中翻箱倒柜(甚至包括搜索墙角发现相似物质时的狂喜与丧气)，接着就是在某人的撺掇下去捣鼓炼金术学院垃圾站……费了一番周折后终于从某老师手中拿到道具，而那图书证的发现地点就未免有些出人意料……当然，大家不要以为全部图书就集中在那个学校里，想了解酿酒的精华？图书馆里的只有残篇，需要的话不如去飞翔亭更实在。至于某本讲解美食的书，大家无论如何都想不出那是在某位经常没钱买饭的冒险者身上吧。







很多从97年PS初代炼金术士过来的玩家一直对本系列的事件众多这个特点津津乐道。GBC版虽说容量减少了，但多事件的特征并没有因此变化。在玩家带着妖精在偌大的萨尔堡城内地图（与此前诸作不同，大地图亦可细分为小地图）移动的时候，在不同地点都有可以诱发不少事件的人，不论是工房旁边那个面包铺子（妖精形状的烤面包就是由此而来的）还是城门口那个有钢琴家做即兴演奏的旅店（拿出道具来就可以换BGM）都有足够数量的台词够大家慢慢品味儿。至于初代里相当活跃的某药罐子女士更是活跃到飞起，不仅在玛莉篇里继承了从初代而来的一大把治愈事件，在艾莉篇里也有相当活跃的表现（不过出现目的同样还是引出记载在《奇迹的医学》里的药物）。当然这倒不是说本作的原创事件就可以忽略不计了，笔者始终记得在第一次妖精向玩家询问生日时的表情。在众原创事件中，也许大家会始终记得那个价值10个砂钟的了望机会吧。

本作与同时期的很多分多版本发售的作品一样，不同版本联动可以收集隐藏要素，比如在联机后可以获得另一版本的CG以及图鉴。作为掌机上具有开拓意义的第一版，这次I社的探索之旅功不可没。至少它将许多此前对萨尔堡一无所知的玩家们拖到了那个有中古风味的城邦里去。

文/LinkTON 责编/雪人

求平	谁说高三冲刺是疲劳辛苦的，要想高考复习抗疲劳，《掌机迷》一定不可少！
读者资料	19岁，男，314100，浙江嘉善县魏塘镇义河路51号，兴趣：广泛

阿利艾尔～水晶传说

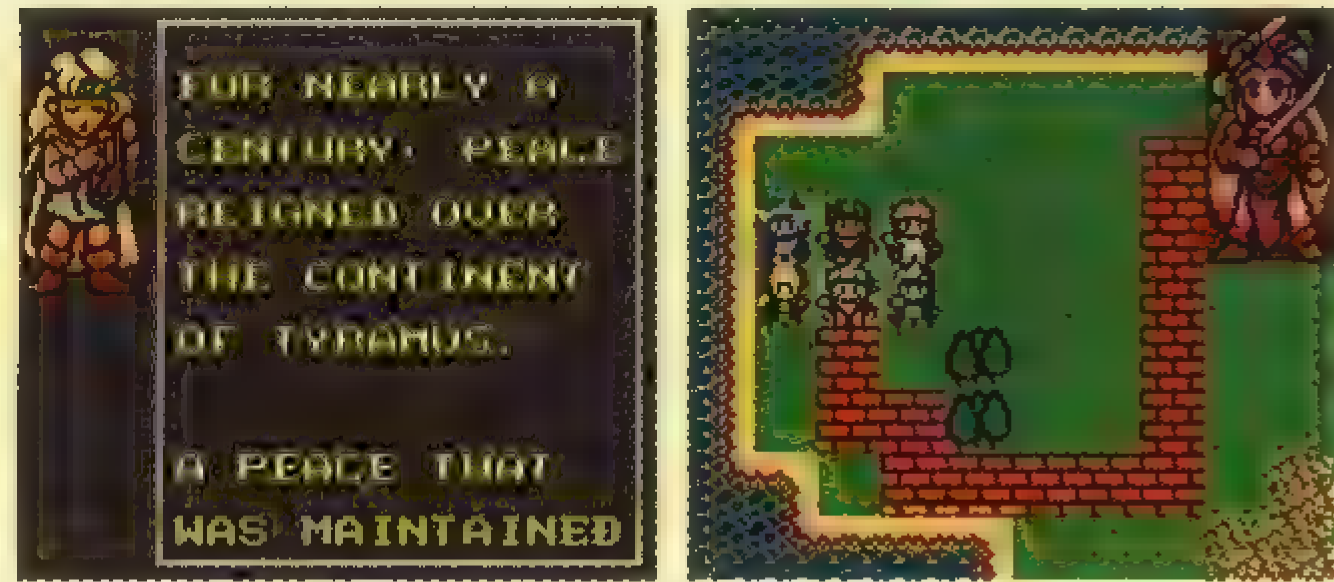
机种：GG　厂商:SEGA　发售日:1991年
类型：S·RPG　容量：4M　经典度:★★★★★

一句话评语：本作的战略性和平衡性是现在很多同类产品难以达到的，插画家九月姬的阿拉伯风格人设也为本作增色不少

1991年年末，在日本难以感觉到多少来自于SEGA游戏的影响，一部《诸神的三角力量》抢足了风头。在SFC阴影之下的MD和GG直到年末才有了些反扑的迹象。从现在所能找到的为数不多的资料（比如：发售表）中我们可以找到12月28日发布的GG版sonic并把它视作SEGA的一项回击。但我们并不能武断地下结论说同期发售的SEGA制品就可以无视了，相反，我们要打开聚光灯并把它放到12月13日这一天。

那日有些平淡无奇，不是吗？发售表上显示这一天GG上发售了一款名为《阿利艾尔～水晶传说》的S·RPG游戏，坦白地说这个名字就像路边书店里的普通奇幻小说书名一样。然而就是这样一部游戏在相当数量的GG相关站点里常年占据着一席之地，世界各地的玩家为该作不知使用了多少溢美之词，就冲着这一条，我们也有必要好好研究研究它。

与同时期的那种在大而无当音乐下的滚动字幕不同，本作用了个吟游诗人来交代剧情的大概：铁拉默大陆的阿利艾尔王国是个在四元素水晶加护下的和平国度。但这个国家引起了杰恩帝国的觊觎，一场大战后阿利艾尔的劳伦斯王与他的骑士们战死沙场，守护国家的四枚水晶也被夺走了三枚。在搜索剩下的水晶为己所用的过程中，无餍的帝国皇帝得到了一个令他气急败坏的消息：阿利艾尔的王室继承者埃利斯公主早已携地之守护水晶安全逃离。为了把铁拉默完全占为己有，帝国军随即展开了对公主和那枚下落不明水晶的搜查。从这段介绍文字中我们可以看出本作继承着从初代《梦幻之星》而来的那种SEGA所钟爱的“女主人公”风格。



进入游戏后玩家们可以感受一下1991年年末的华丽掌机画面到底是个什么样子，也许现在看来已经有些粗糙，但是在当时来说其画面还是不错的。本作的画面实际上属于早期GBC画面水平，考虑到这点我们就可以把“画面幼稚”之类的台词先屏蔽掉再说，更何况本作的人设是当年的名RPG插画家九月姬女士。

在看似简单的外表下，本作的系统还是有很多值得称道之处的。在本作的世界观中提到了四枚守护水晶，由此我们可以发现人物的四种属性（不必多说了吧，地水火风）。但不要以为我们所面对的就是那个“X生O，O克X”之间的关系。本作的属性分为三个一般属性即风、火、水和一个中立属性土。三个一般属性间存在着风克水，水克火，火克风这样的关系，由此造成不同属性部队间会因此造成不同程度的杀伤关系，对此很多常玩此类游戏的玩家想来可以略知一二了。但这三个属性对这个中立的土属性全都没辙，土属性单位对其他单位的伤害均不加成亦不降等，想必这也同土元素的守护水晶是最后被发现的那枚有关吧？



在大地图上移动的时候，大家想必会看到身上显出问号的敌方单位与四处晃悠的各种不知名怪兽。对于不知名的敌方单位用个scan(可以类比“侦察”）就能看出名堂来。而在地图上游逛的怪兽不用调查就可以看出它们的参数来，一般来说那些动物基本上性命只在几回合之间，几回合之后就转化为钱和经验值。但这并不能体现出本作的特别之处来，当大家打开人物界面的时候会在状态、使用魔法等设置中发现一个“怪物（Monster）”的指令，这个指令的奥妙是：当玩家击破一只怪物后，该怪物即直接被视为“被驯服”并归顺击破该怪物的单位麾下，此后在战斗中即可召唤怪物与敌军交手。当然，一个玩家所能携带的怪物数量只是有限的4头。这点设置后来被很多玩家拿去同Pokemon做了下对比，我们能在相当多的地方看到这种因对比而发的会心一笑。

本作在战略层面上还有着其他特点：比如在正常游戏下所取得的资金是不能在雇佣仲间和购入道具间取得平衡的，还有固定职业下的人物成长也包含着些玄机：大家不妨把治疗士（healer）练至顶级（Lv9）一探究竟吧……

说起来，本作同那个年头很多SEGA自产的SLG一样，素质优秀且有不少闪光点，但最终却因为SEGA的失败而变成了一部知者不多的逸品。不过在我看来，当一部游戏成为少数gamer口中传颂的名字时，它本身就已获得了巨大的成功。

文：LinkTON　责编/雪人

李明明	掌机把我男朋友的业余时间都抢走了，他都没有时间陪我了！其实我玩的时候也一样，不理他。
读者资料	21岁，女，116023，辽宁大连报关学校042班，兴趣：打机、看书



责编/天意

口袋周边——《口袋妖怪》影视动漫之道

文/银翼奇术师

几年前，在某家音响店里，它曾一度来到我的身边，我那时只是瞟了它几眼，殊不知它的魅力所在。现在，在那家音响店里，我再次望见了它——我对它只有淡淡的一点记忆，从那时起我才发现，当时我发现的它有着这么大的魅力，我真后悔当年没有好好珍惜它，不过现在，它又回到了我的身边，淡淡的一点回忆已经转化为美好的现实。我记得最熟悉的一句话就是：因为喜爱，所以执着；因为执着，所以无悔。对了，说了那么多，我还没告诉你们它是谁。它就是那个历经风雨而不倒，拯救任天堂在N64时期所处危机的《口袋妖怪》的影视动漫。



《口袋妖怪》的影视动漫被译为《宠物小精灵》。《口袋妖怪》的起源大家应该是较为熟悉的。但我想大家了解得多的是游戏的起源吧，所以下面来讲一讲动漫的起源。《口袋妖怪》影视发行于《口袋妖怪红/绿》游戏发行后不久，由于是新生事物，无人关注《口袋妖怪》，顶多也只是知道任天堂出了一款RPG，为了提高《口袋妖怪》的人气，田尻智和任天堂开始在杂志上连载《口袋妖怪》，小智的名字来源于田尻智，小茂的名字来源于协助开发的宫本茂。相关的地图与游戏一致。之后任天堂还针对展开了一系列相关的活动，使《口袋妖怪》在孩子们中间迅速走红。任天堂也因此复活。

之后《口袋妖怪》被拍成电视播放。收视率一直保持在10%以上。直到1997年2月16日发生的动画片昏迷事件，这段热潮暂时消退，但众多FANS渴望和热爱的心情还是不会因此而退。当《口袋妖怪》再次登上电视屏幕后，人气反而比以前更多。有人想看一看这集传说中看晕人的动画，他们看完后也对这部动画产生兴趣，从而加入《口袋妖怪》的FANS行列。《口袋妖怪》一举登上了收视率前10名的位置。在众多FANS的追捧下，在众多媒体的炒作下，这股热潮一直没有停下来，直到今天。

那么《口袋妖怪》的成功之处是什么呢？不可否认有游戏的功劳，但最多的是这部动画本身的魅力。其剧情有人间的真情，有旅途的苦恼，有离别的伤感，有成功的喜悦……可以说每一样都表现得淋漓尽致。第一集动画《口袋妖怪，就决定是你了》就一举体现了这几点。从小智睡过头的可爱表现到皮卡丘不听话的苦恼到舍身抵挡烈雀的感人到心连心的喜悦，哪一样不让你感到心动？小智的旅行就这样开始了，FANS的“追捧”也这样开始了。

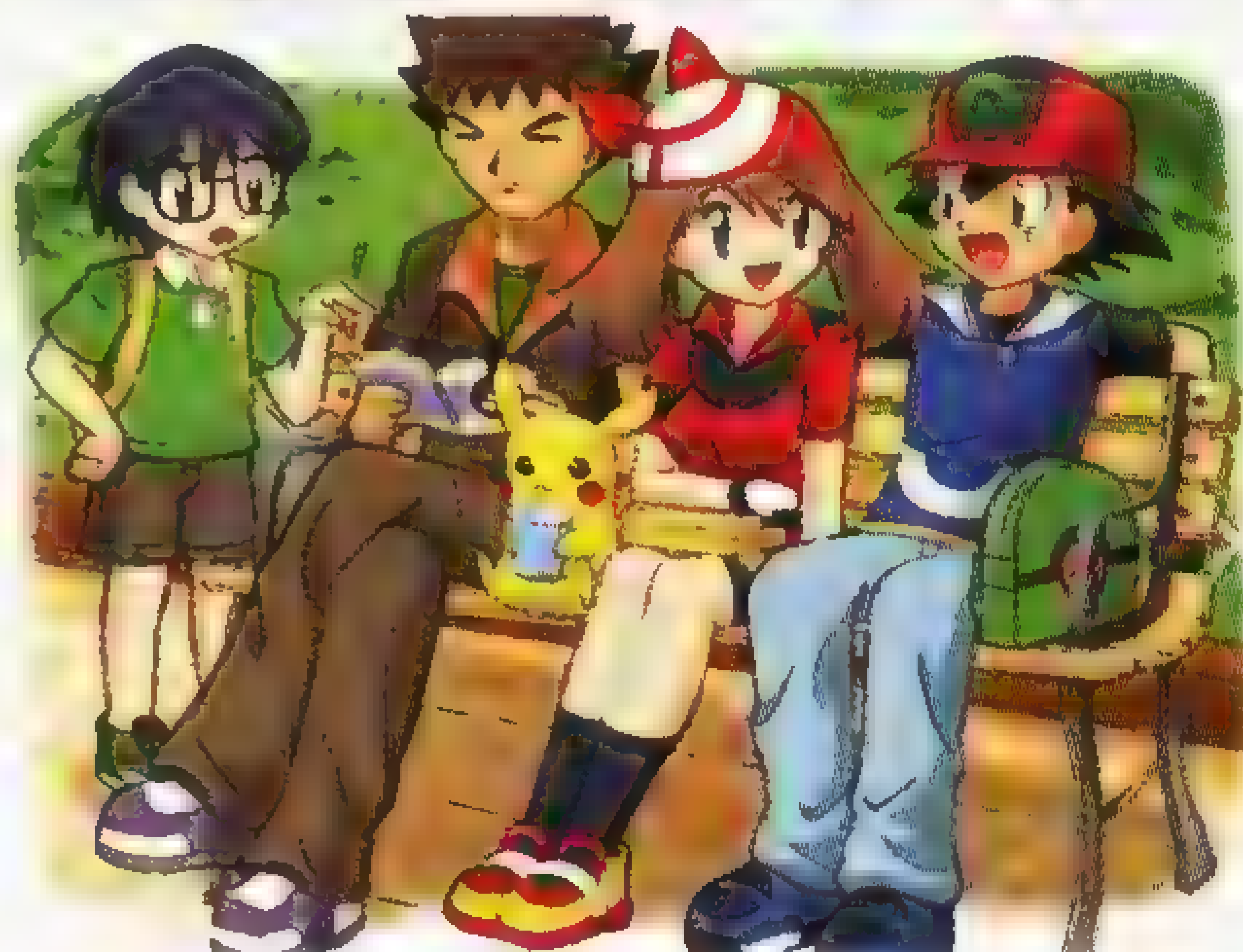
其次，其动画展现了众多人物的不同性格，从人类到口袋妖怪都有。先讲一讲小智军团的最有个性的人物——小刚。在《小刚病倒了，露营的危机》中可以清楚地看到小刚的作用——当厨师和清洁工和小刚追漂亮大姐姐的可笑台词，还有小霞拉小刚耳朵的经典一幕。其次是我们最可爱迷人的反派角色——火箭队的武藏和小次郎，他们华丽登场的结局是“好讨厌的感觉……”。记得我看到这样一个观点：小霞可以不见，小刚可以闪边，而火箭队却不能不出现。真佩服这位朋友，说得一点都没错，相信有一半以上的功劳就是因为火箭队这一方面角色，从小霞、小建到小刚都离开过队伍，甚至到现在还没回来，而火箭队从第二集开始就保持“全勤记录”。看来他们已经练成能抵抗十万伏特的身体了。虽然他们的故事略显得千篇一律，但是坐在电视机前看着他们可爱又迷人的表现谁都会会心一笑吧。另外，《口

冼振邦	希望NDS能尽快推出大作，在NDS推出大作前，我是玩回我的SP去度过这无聊的日子。
读者资料	14岁，男，510075，广东广州水荫直树38号803，兴趣：玩GBA、篮球、睡觉

袋妖怪》非常会吊人胃口……在前面总透露几只后面的PM。石英联盟出现了凤王、波克比；橘子岛联盟出现了洛奇亚、河马王；城都联盟出现了变隐龙、火焰鸡；最新的芳缘联盟出现了刚比兽，在最新电影《梦幻与波导的勇者》中将会出现一只新的PM。

下面要谈的是大家比较忽略的问题：《口袋妖怪》联系现实所阐述的道理。其中最明显的要数“口袋妖怪三大定律”，这些道理几乎每集都有体现。一是要像小智那样在困难面前不低头，不放弃，勇往直前。二是正义永远战胜邪恶。三是不能破坏环境，滥开发资源，否则必将遭到大自然的惩罚。这三条道理大家都明白，在这里就不多讲了。下面讲一讲个人在观赏剧场篇的时候所想到的道理，这些道理不光是针对小孩子的，对家长们也有一定的启发。《超梦的逆袭》，超梦是由梦幻的基因复制出来的，它对自己的存在感到了迷茫。联系现代技术“克隆”，如果克隆人类，那个被克隆出来的人会不会对自己的存在感到迷茫呢？现在社会也在讨论这个问题，那么，让他们看看超梦的表现也许会有启发吧。《洛奇亚的暴诞》，除了三大定律没想出别的。《结晶塔帝王》，剧中的小美在爸爸失踪后找到炎帝当爸爸，但是她又想找一个妈妈，那她的想法与现在处在单亲家庭里的孩子的想法有什么不一样呢？在此也可以告诉家长，为了你的孩子，请把离婚的念头像火箭队一样电飞。《雪拉比超时空的遭遇》，雪拉比原本是森林的守护神，它创造了这个森林，保卫着这个森林，但它被邪恶化以后却开始毁灭自己的森林，最后即使小智用精神大法，它也没有活下来。这就是说，原本过着幸福生活的家庭，如果有一方（主要是家长）被毒品或是赌博邪恶化了以后，他就会反过来毁坏自己的家庭。所以，为了你的家，请远离毒品，拒绝赌博。《水都的守护神》，仅发现三大定律。《七夜许愿星》，剧中有只恐怖的变异古拉多，这就进一步说明了滥用资源的影响。现代社会不是有动物变异攻击人的例子吗？《裂空的访问者》由于我没看过这部电影，所以暂时未知，但肯定与三大定律脱不开关系。之后的《梦幻与波导的勇者》也是，想一想，有勇者就有灾难，而灾难定是邪恶势力干的。

《口袋妖怪》也有一定的哲学，主要表现在两首歌中：《小小的我》、《因为那边有天空》（13部结束曲）。《小小的我》不用说了，那是人听人爱的歌曲。其中的一句“我可以听到那声音，指示着我前进的方向”我现在还不能完全理解，请各位哲学家指教。面对这首歌日本的家长们都可以免去找摇篮曲的工夫……《因为那边有天空》同样也有哲理意味，从下面这幅画中你能想到些什么吗？最后祝愿《口袋妖怪》明天更精彩。



口袋教程——选美大赛图解教程

文/zhazhazha

大家都知道，绿宝石训练师卡4颗星的取得条件是：通关+7枚战斗边疆金徽章+202只宠收集齐前200只+选美，前三个对于大家来讲都不陌生，在这里要给大家讲的就是选美的基础知识。

一、选美大赛第一项：展示怪兽

这一回合的好坏直接决定着最后的总分以及第二回合的先后顺序，所以是获得胜利的基础。



展示怪兽时，旁边的观众头上有时会显示桃心，桃心数越多，成绩越好。想多加桃心，要做两步：

1、喂糖果

当然了，你要加哪项选美值就要喂哪种糖果。



做糖果的基础知识：

1)2-4人中，不能有重复果实，否则会做出黑色糖果（最差的糖果）。

2)转速越快，lv越高。

3)各项味道的Lv越高，相对的选美度加得越多。

4)一般而言，比例上加得一项选美度多而滑度低的糖果是好糖果（因为糖果滑度=对精灵增

邹一同	以前看别人有GBA，恨不得明天自己也弄一台，现在看任天堂红红火火，恨不得也开一家中国的“任天堂”。
读者资料	17岁，男，130500，吉林九台31中学三年四班，兴趣：玩、看书

加的饱度，当精灵饱度255便不能再吃糖果）。

另外：每天看电视，有可能得到阿田市有一个技艺高超的老人和你做糖果，和他做出的糖果等级一般都会在50级以上（因为他在转动时，每次都是最好的两圆），所以珍惜这种机会吧，和他做尽量多的果实吧！顺便简单介绍一下树果混合机：这里有4个机器，3个是和NPC搅拌，那个没人的是联机用的。对着树果混合机按A键，然后选择把果子放进去就可以开始了。方法就是当指针转到你的时候，按A，越准越好（尖头对尖头）。

准度分3个等级：



A、最好（两圆）；B、中等（一圆）；C、miss（蓝×）。

最上面是时间，红柱到头时搅拌完成，完成后会显示成绩：

以下是计算糖果Level的方法：

糖果Lv

x = 0

A = (辛1+辛2+辛3+辛4)-(涩1+涩2+涩3+涩4)

B = (涩1+涩2+涩3+涩4)-(甘1+甘2+甘3+甘4)

C = (甘1+甘2+甘3+甘4)-(苦1+苦2+苦3+苦4)

D = (苦1+苦2+苦3+苦4)-(酸1+酸2+酸3+酸4)

E = (酸1+酸2+酸3+酸4)-(辛1+辛2+辛3+辛4)

A ~ E，如果是负数，x 要 -1（即最多-4），而该项(A ~ E)变为 0。

```
if(A >= x) A = A - x
if(B >= x) B = B - x
if(C >= x) C = C - x
if(D >= x) D = D - x
if(E >= x) E = E - x
A = Round( Floor( A * ( ( rpm * 100 / 333 ) + 100 ) / 10 ) / 10 )
B = Round( Floor( B * ( ( rpm * 100 / 333 ) + 100 ) / 10 ) / 10 )
C = Round( Floor( C * ( ( rpm * 100 / 333 ) + 100 ) / 10 ) / 10 )
D = Round( Floor( D * ( ( rpm * 100 / 333 ) + 100 ) / 10 ) / 10 )
E = Round( Floor( E * ( ( rpm * 100 / 333 ) + 100 ) / 10 ) / 10 )
```

最后的 A ~ E 就是所加的各项数值，最高的一项就是看到的糖果 lv.

注：

Round — 四舍五入

Floor — 不要小数

rpm — 最高转速

接下来讲讲种树果的知识：

1)栽种果实有五个阶段(包括刚播种及收成)，每个阶段时间＝收成时间／4；

2)每个阶段都要浇一次水，果实便会较多；

3)同一个阶段浇多于一次水也只等于浇了一次水，因此不用狂灌，例如No. 01果实，只要每3小时浇一次水便可以了；

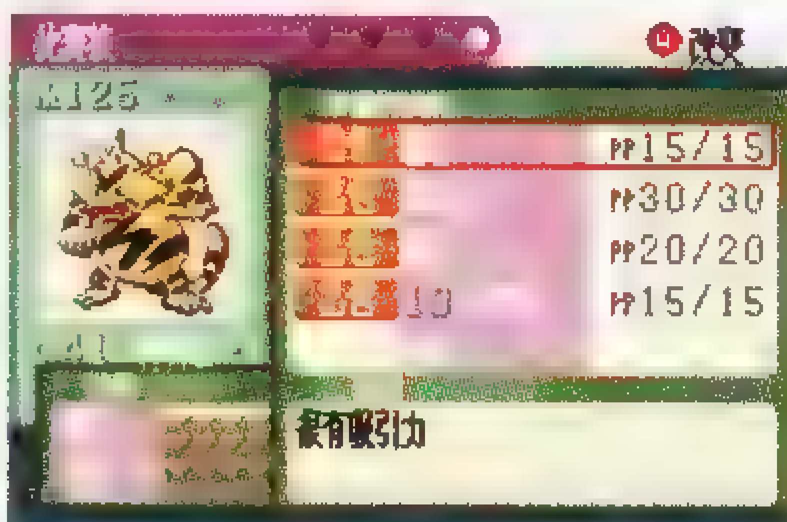
4)成熟后，再经过一次「收成时间」（例如No. 01果实，经过 12 小时），会变回第二阶段，而且浇水次数归零；再者，第五阶段返回第二阶段最多只可重复 9 次，第 10 次果实将会消失。也就是说，由播种起，经过“收成时间 * 67 / 4”小时后，果实便会消失。

2、戴头巾

当PM的美丽/聪明/帅气/可爱/强壮达到顶点时，到卡依市的PM俱乐部的会长处可得到蓝色/绿色/红色/粉色/黄色头巾。让精灵佩戴后就可以进一步增加选美度。当然，也可以用金手指：通过修改在商店里购买的物品来获得道具，修改方法如下：在道吉镇的商店买物品，选好购买数量后，等服务员问你是否要买下道具时，不要急着按A，先输入下面这条金手指：03005B72:XX（00FE 红手巾 00FF 蓝手巾 0100 粉手巾 0101 绿手巾 0102 黄手巾）

二、竞赛中的技巧

1、招式





在宝石版里，每个招式都对应着选美中的吸引和干扰。可以看出，招式“雷电拳”的吸引是四心，在说明里也有相对应的说明(因为这个招式没有特殊效果，所以只写有吸引力)。

这就说明在选美大赛中，使用电光石火后的

刘斌 珍惜游戏，热爱游戏，生活因有游戏而精彩，游戏万岁！

读者资料 22岁，男，300122，天津红桥区西青道铜川楼1号2门201，兴趣：游戏

一回合必能先出招。选美大赛中的招式和战斗时一样，也有combo，最典型的是改变天气的招式+对应属性的招式，如使用雨天之后，水系招式将变红。



其他还有著名的日本晴+太阳光线，等等。另外，还有一些战斗中典型的combo如睡觉+觉声，催眠+食梦，忍耐+起死等等也一样。

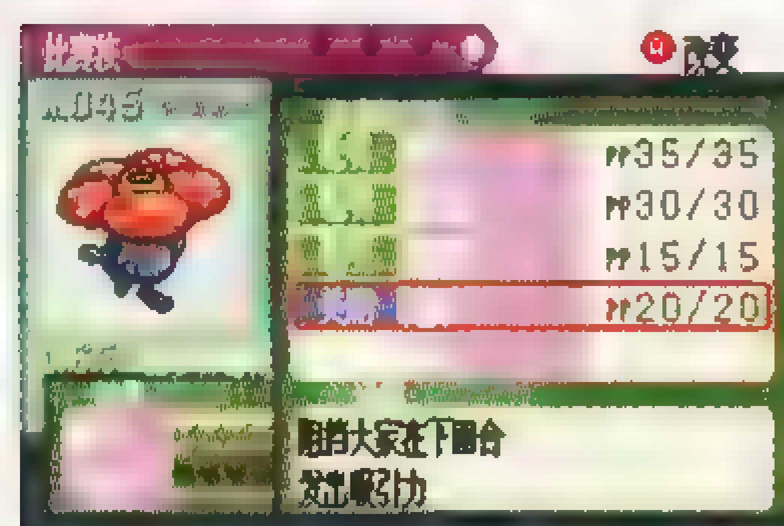
下面是一些小窍门：

1 必中技一般在怪兽排名第一时使用，效果会更好；

2 基本招式（就是火苗，水枪一类的）的吸引力一般都很高；

选美里特定的combo有：能在下一回合开始发出吸引力的招+必中技一类，变硬+突进/舍身一击，玩水+玩泥，影子分身+高速移动，潜水+冲浪/攀瀑布等等；影子分身、保护、神秘守护等辅助招能保护自己不受干扰，混乱光等一些辅助招能打乱出场顺序。鬼系怪兽可以配个根+诅咒+根+诅咒+同旅，这也是一个combo，最后的效果看图就知道了。

下面要说的是比较特殊的招式：像暴动、花舞、怒火、破坏光线一类吸引力和干扰都为4心的招式，使用一回合后要停一回合（副作用），所以这种招式一般在最后一回合使用。像自爆，大爆炸，同旅一类吸引力为8心的招式，使用后自己后面的所有回合都算做弃权，所以这些招式一般也在最后一回合使用。

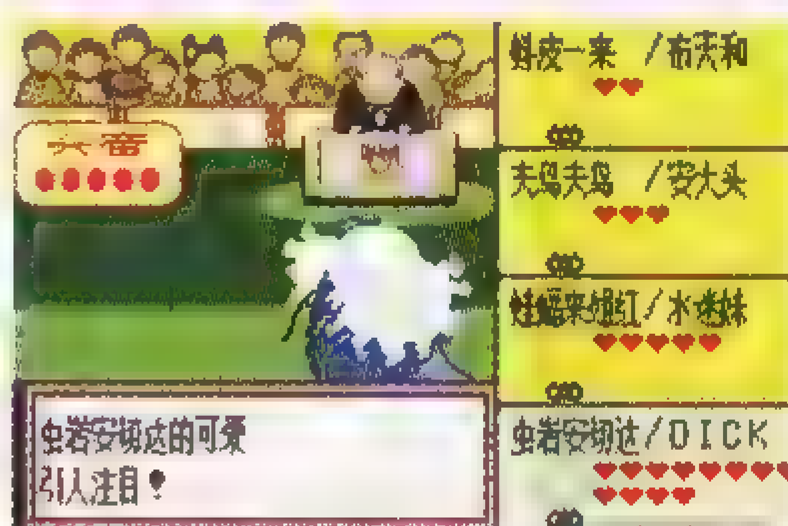




2、兴奋

看到图中的“兴奋”了吗？没错，现在说的就是它，千万别小看，非常关键！兴奋一共有5个圆，第一回合开始时红圆的个数为零，如果一只怪兽使用的招式类型和竞赛的类型一样，那么兴奋的圆就会亮起一个，而且本来应得到的心数会+1：如果圆加满到五个的话，就会出现引人注目，能连续加5颗心，比赛会变得非常有利（当然，如果被对手得到的话……）。另外，如果使用的招式和竞赛的不同，那么兴奋度就会减。





从这里可以看出，估算好到谁那里是五个红圆（引人注目）是很重要的！还有，参赛中还有紧张状态（此回合发不出吸引力），裁判关注的状态，这里就不解释了。



由于本人也是选美大赛的新手，文章中必有许多疏漏，还请各位指点！最后祝大家早日获得“世界小姐（先生）”冠军称号。

口袋博士

绿宝石中的迪奥西斯是哪种类型的？请作以介绍。

——绿宝石的迪奥西斯（又称速度型迪奥西斯）和其他三种形态的迪奥西斯一样，各有自己的特色。这种特色体现在它升级所学的招数以及能力。它能够学会独特的技巧——“神速”，而速度的种族值也高达180之多。需要注意的是，迪奥西斯通过通信交换可以改变形态，比如绿宝石版的迪奥西斯传输到火红，那么就会变成火红形态，能力和技巧也会随之改变。通过这个办法，可以使迪奥西斯学会不同形态的各种技巧，大大丰富了它的战术。

代后不是五天王了，那他现在在哪里呢？在剧情过程中还是看得到他的。

——通关后流星瀑布多了一个小洞，从那里进去后可以看到“面壁思过”的代后，和他交谈后可以和他PK。他的PM和红蓝宝石比，等级全部升了20级！可以说更难对付了。不过怪兽没有变化，依然以钢系和岩石系为主流，胜利后如何再次PK到现在还是个问题。



CHARGE!

5月上旬

224P 大32开

超值定价:18元

全面接受邮购

青青牧场

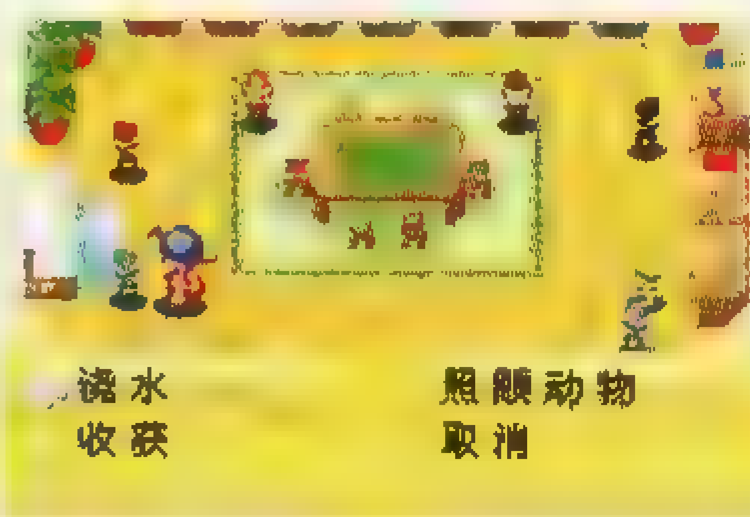


责编/暗凌

NDS版《牧场物语 小矮人工作站》已经发售了，本期为各位牧场FANS献上关于该作的一些问答。

牧场教学之精灵篇

这期要告诉大家的就是在矿石镇中住着的一群小精灵（7个），它们非常聪明伶俐，而且勤劳能干，是中期和后期都不可缺少的好帮手。什么，你说你不知道他们住在哪？精灵的住所也非常隐蔽，它们不会选择在繁华的城镇中居住，而喜欢在僻静森林中与小动物们做伴。它们在矿石镇的住所是在教堂的右边小路进入，就可以看到它们的家了。它们的警戒心很强，不会与陌生人多说话，所以想要融入它们的生活，一定要有耐心用自己的真诚来打动它们。



有人问精灵会喜欢什么呢？我送了很多东西它们都不要。别担心，我们已经找到它们的喜欢物品，对你是一定有帮助的，下面我们就来看看各个精灵的喜爱物品以及行动时间吧。

出现地点以及时间①																			
没有工作委托		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
晴&雨	一～日	家			家（能够对话）									家					

出现地点以及时间②																			
工作委托状态		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
晴&雨	一～日	牧场															家		

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

非常喜欢：哇！谢谢！我太开心了！

野葡萄、蜂蜜、葡萄酒、肉丸粉、小麦粉、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、野葡萄酒、草莓酱、草莓牛奶、南瓜布丁、地瓜布丁、热牛奶、奶油、苹果派、苹果酱、葡萄酱、葡萄面包、土司、比萨、大学芋、曲奇、冰激淋、消闲茶、消闲茶叶、回复草、贤者之石、月亮石、紫水晶、沙漠玫瑰石、玛瑙、萤石、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石

喜欢：谢谢！我好开心！

草莓、南瓜、菠萝、胡萝卜、菠菜、苹果、蛋（S、M、L、G、P、X）、牛奶（S、M、L、G、P、X）、青色草、绿色草、红色草、黄色草、橙色草、紫色草、蓝色草、黑色草、白色草、葡萄汁、巧克力、油、年糕、混合奶、番茄汁、菠萝汁、炖南瓜、烤地瓜；菜肉蛋卷、蛋炒饭、布丁、奶酪蛋糕、干酪、苹果烧、果酱面包、烤年糕、鸡蛋饭、巧克力曲奇、蛋糕、巧克力蛋糕、热蛋糕、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草



姓名：阿克亚

生日：春26日

普通：谢谢。

萝卜、马铃薯、青瓜、玉米、洋葱、地瓜、青椒、松蘑、温泉蛋、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、奶酪（S、M、L、G、P、X）、咖喱粉、饭团、荞麦粉、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、咖喱饭、炖品、味噌汤、炒饭、锅烙、三文治、果汁、果奶、菜汁、菜奶、

余卓盛	到了买PG那天，我来到书店去找BOSS，但是不见人影。叫了几声，没人应，回头一看，原来BOSS坐在对面入神地看着新
读者资料	拿回来的《PG》，想不到有如此入神的BOSS。 17岁，男，524001，广东省湛江市民亨路25号13栋501号

调和汁、烤马铃薯、番茄酱、爆米花、玉米片、炒鸡蛋、煮鸡蛋、松蘑饭、寿司、奶油烤面包、咖喱面包、法国土司、煮鱼、什锦寿司、乌冬、乌冬烧、干烧伊面、烫荞面、赏月丸子、烤饭团、粥、炸肉饼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、羊毛(S、M、L、G、P、X)、毛线团(S、M、L、G、P、X)、奥里哈钢、木材

讨厌：这个我不太喜欢啊……

包心菜、番茄、茄子、竹笋、蘑菇、腌青瓜、沙拉、炒青菜、腌萝卜、烤玉米、酱烤茄子、凉拌青菜、竹笋饭、蘑菇饭、鱼片、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、荞面条、天麸罗面、天麸罗、筑前煮、天麸罗饭、鱼糕、小鱼、中鱼、大鱼、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）、谜之石板

非常讨厌：………！！

毒蘑菇、废矿石、铜、银、金、秘银、金刚石、杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材、饲料、鸡饲料、装信的瓶子



姓名：古里笛

生日：秋10日

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

非常喜欢：哇！　谢谢！我太开心了！

野葡萄、蜂蜜、温泉蛋、牛奶（S、M、L、G、P、X）、黄色草、葡萄酒、小麦粉、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、野葡萄酒、烤马铃薯、爆米花、玉米片、烤玉米、南瓜布丁、地瓜布丁、菜肉蛋卷、热牛奶、奶油、苹果派、苹果酱、葡萄酱、寿司、葡萄面包、土司、鱼片、比萨、咖喱乌冬、天麸罗、天麸罗饭、大学芋、消闲茶、消闲茶叶、回复草、奥里哈钢

喜欢：谢谢！我好开心！

萝卜、马铃薯、青瓜、番茄、玉米、洋葱、南瓜、菠萝、茄子、胡萝卜、地瓜、青椒、苹果、松蘑、蛋（S、M、L、G、P、X）、奶酪（S、M、L、G、P、X）、青色草、绿色草、红色草、橙色草、紫色草、蓝色草、葡萄汁、巧克力、油、咖喱粉、年糕、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、沙拉、咖喱饭、炖品、味噌汤、炒青菜、腌萝卜、番茄酱、菠萝汁、炖南瓜、蛋炒饭、煮鸡蛋、布丁、奶酪蛋糕、干酪、苹果烧、蘑菇饭、果酱面包、煮鱼、什锦寿司、天麸锣盖浇饭、天麸罗面、干烧伊面、烤年糕、烤饭团、粥、鸡蛋饭、炸肉饼、冰激淋、巧克力蛋糕

普通：谢谢。

草莓、包心菜、菠菜、竹笋、蘑菇、毒蘑菇、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、白色草、肉丸粉、饭团、腌青瓜、炒饭、锅烙、三文治、果汁、果奶、菜汁、菜奶、调和汁、混合奶、草莓酱、草莓牛奶、番茄汁、酱烤茄子、烤地瓜、竹笋饭、松蘑饭、奶油烤面包、咖喱面包、法国土司、乌冬、乌冬烧、荞面条、烫荞面、筑前煮、赏月丸子、鱼糕、曲奇、巧克力曲奇、蛋糕、热蛋糕、小鱼、中鱼、大鱼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、毛线团（S、M、L、G、P、X）、木材、谜之石板

讨厌：这个我不太喜欢啊……

黑色草、荞麦粉、凉拌青菜、炒鸡蛋、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、羊毛（S、M、L、G、P、X）、贤者之石、月亮石、紫水晶、沙漠玫瑰石、玛瑙、萤石、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石

非常讨厌：………！！这个我不要！

废矿石、铜、银、金、秘银、金刚石、杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材、饲料、鸡饲料、装信的瓶子



姓名：歇夫年

生日：秋14日

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

非常喜欢：谢谢！我太开心了！

番茄、野葡萄、蜂蜜、苹果、红色草、葡萄酒、小麦粉、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、野葡萄酒、果汁、果奶、草莓酱、草莓牛奶、番茄汁、番茄酱、南瓜布丁、地瓜布丁、菜肉蛋卷、热牛奶、奶油、苹果派、苹果酱、苹果烧、葡萄酱、葡萄面包、土司、比萨、大学芋、消闲茶、消闲茶叶、回复草、奥里哈钢、红宝石

喜欢：谢谢！好开心！河童很喜欢吃黄瓜的，不对，好像还是喜欢吃料理多一点。

萝卜、草莓、南瓜、菠萝、胡萝卜、菠菜、松蘑、蛋（S、M、L、G、P、X）、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、牛奶（S、M、L、G、P、X）、青色草、绿色草、黄色草、橙色草、紫色

草、蓝色草、葡萄汁、巧克力、油、咖喱粉、饭团、荞麦粉、年糕、沙拉、味噌汤、菜汁、混合奶、菠萝汁、炖南瓜、蛋炒饭、煮鸡蛋、蘑菇饭、果酱面包、咖喱面包、法国土司、烤年糕、烤饭团、粥、鸡蛋饭、巧克力曲奇、冰激淋、巧克力蛋糕、大鱼、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、玛瑙、橄榄石、黄玉、祖母绿、钻石、亚历山大石

普通：谢谢。

马铃薯、青瓜、包心菜、玉米、洋葱、茄子、地瓜、青椒、竹笋、蘑菇、温泉蛋、奶酪（S、M、L、G、P、X）、白色草、肉丸粉、腌青瓜、咖喱饭、炖品、炒青菜、炒饭、锅烙、三文治、菜奶、调和汁、腌萝卜、烤马铃薯、爆米花、玉米片、烤玉米、酱烤茄子、烤地瓜、凉拌青菜、炒鸡蛋、布丁、奶酪蛋糕、干酪、竹笋饭、松蘑饭、寿司、奶油烤面包、鱼片、煮鱼、乌冬、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、乌冬烧、荞面条、天麸罗面、干烧伊面、烫荞面、天麸罗、筑前煮、赏月丸子、天麸罗饭、炸肉饼、鱼糕、曲奇、蛋糕、热蛋糕、小鱼、中鱼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、贤者之石、月亮石、紫水晶、沙漠玫瑰石、萤石、粉红钻石、木材、谜之石板

讨厌：这个我不太喜欢耶……

黑色草、什锦寿司、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）、羊毛（S、M、L、G、P、X）、毛线团（S、M、L、G、P、X）

非常讨厌：哇！你干嘛！！

毒蘑菇、废矿石、铜、银、金、秘银、金刚石、杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材、饲料、鸡饲料、装信的瓶子

文/长沙黄瓜　（未完待续）

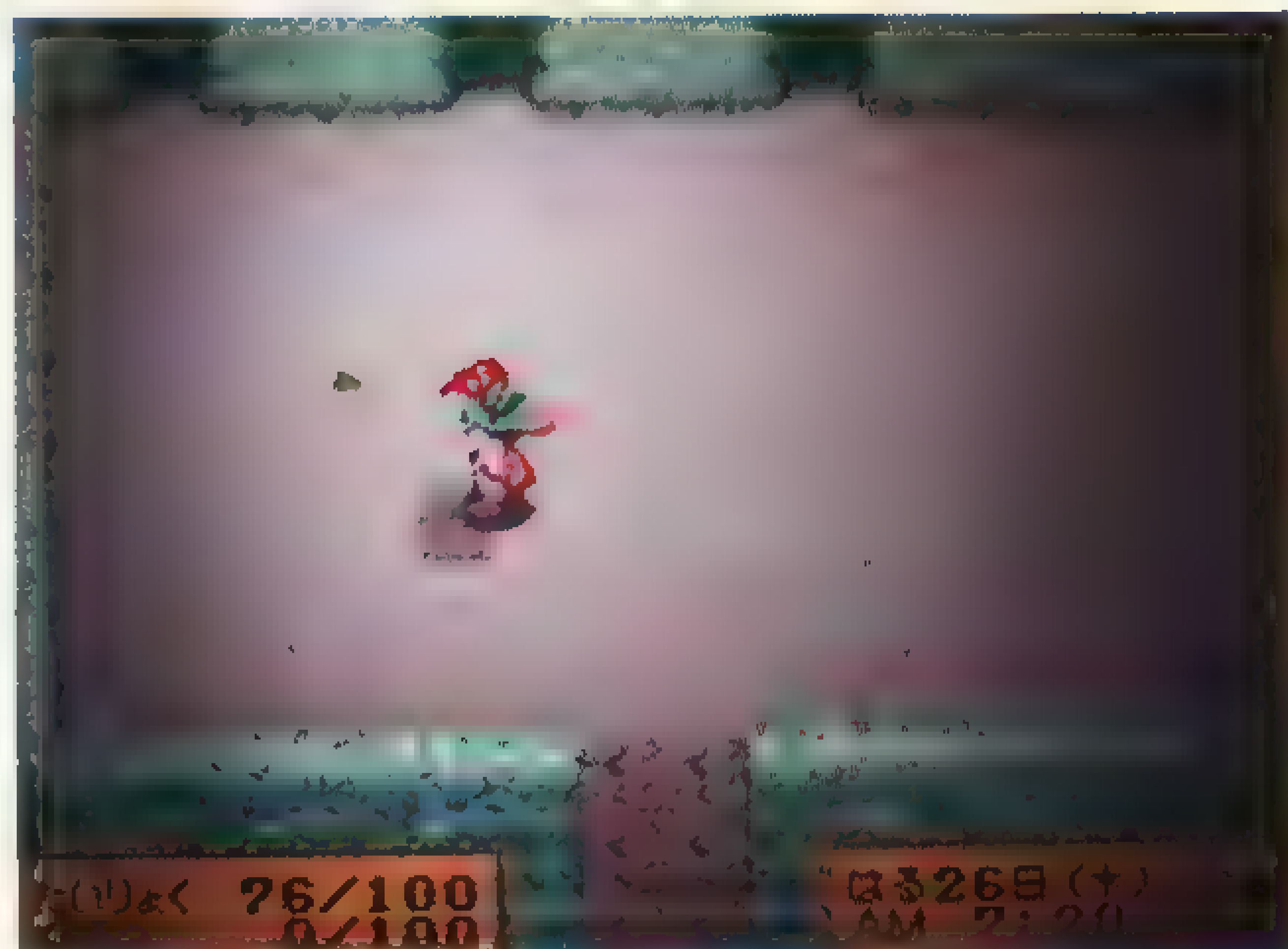
牧场百问

——《牧场物语 小矮人工作站》是个什么样的游戏？

NDS牧场物语可谓是GBA牧场的续作，各种游戏系统、基本操作和GBA的牧场非常像(这也是部分牧场FANS感到有点失望的地方）。舞台是NGC牧场的忘却之谷，也就是在GBA牧场的山顶远远看到的那个村庄。时间是GBA牧场的100年后，人物则是NGC和GBA牧场那些居民的后代。因为是NDS平台上的游戏，所以双屏和触摸笔的功能在本作中得到了较广泛的应用，上方的屏幕和GBA版的牧场相差不大，下方则可以用来浏览菜单、地图和动物状况等。通过触摸笔，可以方便地使用道具、切换场景以及抚摸动物等。总体而言，无论你是否为牧场迷，这都是一个值得一玩的游戏。

——游戏初期感觉最缺的就是金钱了，如何快速赚钱？

这里有个“致富”的秘技，其实也可以说是游戏设计比较不合理的地方（说不定是设计者故意安排……），就是挖首饰！在瀑布旁的遗迹发掘现场（不是各级矿洞里面），每次进入后可以挖得若干个首饰，少则2—3个，多的有5—6个。由于每次锄地要耗费体力2点，所以在进入前先存档，然后找到首饰的位置并记住



它们，再读档进去挖掘，这样每次花2点体力挖一个价值2000元的首饰（香水除外，价格比较低），一天可以赚好几十万，什么钱都不用愁了！此外，如果不出货，而是把首饰卖给班，则可以卖更多的钱（3000左右，可以反复尝试选择更高的价格）。

——如何进行电视购物？

本作中从班那里买来的电视是用来看DVD的，无法像GBA版那样进行购物。正确的购物方法是当主角打电话购物达到一定次数后，会开启小矮人电视频道2，通过它来得知最新商品的发售消息，然后在家里打电话，选择最后一项便可以购买，第二天村长会把商品送上家门。

夏秋捷	观书有感：玩转掌机数十载，迄今游龄依健在。此生《电迷》永未久，他日来年何处看！
读者资料	17岁，男，200237，上海徐汇区上中西路120弄2号501室，兴趣：玩掌机

——矿场一共有多少种，如何开启？

一共四种，分别为初级（10层）、中级(255层)、高级(999层)、最高级(65535层)，晚上8:30后去地图右上方的矿洞就会发生事件并开启初级矿场,中、高、最高级则需要分别达到初、中、高级的最后一层,在晚上时进入矿场发生事件后开启(当天就可以去,但要在次日前）。

——如何养鸭子？我已经盖了2个鸡小屋了，但是还没有卖。

光有鸡小屋还不够，还需要盖水池（比较贵哦），这样才能养鸭子——它们是生活在水中的嘛！

——为何牛羊小屋内没有放牧草的箱子呢？

建立仓库(就是有点像炮楼,没有门的那个)后才会出现箱子,在这之前牧草只能放在身上。

——如何给自宅增筑，好像始终没有这个选项？

给自宅增筑要先买到3件家具，分别为：工具箱、饰物箱、桌子，这3件东西可以在电视购物上买到，之后就可以增筑了。



——如何才能种树呢？

首先到农场（地图右方两座房子的左边那座）买种子，在地里用锄头挖出2×2的空间，把种子撒在4格的左上角。此外，树不用浇水，自己会生长。

——如何给动物“按摩”，有什么技巧？

装备手套后按A键接触动物，则在下方屏幕会出现动物的详细画面，这时需要你上下左右快速滑动触摸笔来给动物“按摩”以取得比不携带任何工具去抚摸动物更好的效果。按摩有时间限制，右上方的红心代表动物的心情，一共可以达到3颗心，但如果不小心触摸到画面上的骷髅，动物就会不高兴，减去一颗心（限定



时间内仍可以补回），左下的心代表按摩的程度，一开始是蓝色，后来会变为绿色。如果按摩效果好，结束时动物的身上会出现许多闪烁的金色星星。

——听说这个游戏很容易会死机，死机了怎么办呢？

的确不少朋友反映这个游戏会出现死机现象，一般都是在室外或者睡觉时发生，我自己倒是没有遇到过。一旦死机无法跳过游戏，可以去矿藏拼命挖矿让体力耗尽，游戏会自动到达第二天，这样就能跳过死机了。

——这个游戏可以一下子送出多个物品倒是方便，但如果我只想选取一个物品，怎么办？

在点击物品的时候，被点击物品框有两种的，一种比较粗，可一次移动全部，另外一种比较细，就是一次移动一个这种物品。此外，快速点击可以把物品分离一个出来。

——如何得到马呢？

只要和动物的感情达到一定的程度，隔壁的老爷爷就会把马儿送给你，这次送的是长大了的马，可以直接用来做出货箱子。所以，多用手套抚摸动物，增加和它们的感情吧。

——如何得到鱼竿？

土曜日12点去地图右下方的老夫妇家就会发生事件，记得手要空着，不要装备任何道具。

——我在商店购买东西时，突然身上的金钱变成了好几亿元，是不是BUG啊？

的确有些人在玩这个游戏的时候身上的钱突然多了非常多,具体如何出现现在还不确定。不过即使是BUG，钱多那也是好事啊。

文/皮卡秋

潘栋良	我想结交更多的电玩伙伴，与他们一同进入游戏的海洋。
读者资料	15岁，男，201900，上海宝山区友谊西路358弄4号301室，兴趣：电玩、音乐



一再跳票的逆转官方设定本《爱与法庭》是逆转迷们近期所期盼的，同时逆转海外版的名称也正式确定为《王牌律师》，另外人气新角色宝月茜依然是大家非常关注的对象，当然最重要的还是我们带来的国人原创逆转同人漫画《逆转瓜精》以及《逆转裁判3-ACE完美汉化版》的相关进展。

闪电传票

1、急煞Fans?《爱与法庭》再度跳票!



逆转史上首本FANS刊物的官方设定本《官方盗版本 逆转裁判 爱与法庭》，让不少逆转Fans们伸长了脖子等待其降临，无奈其原本定于3月24日的发售期一拖再拖，目前跳票到5月17日，更让人急不可待。之所以一而再、再而三地反复改期不排除其中将临时添加有关逆转DS《复苏的逆转》的内容。而且书中内容基本将围绕成步堂和御剑等几位主要人物的相关情况和出自于官方正式的背景设定，包括各角色的生日、出生地、血型等大家一直所关心的资料都将在本书中披露，而这些都将使整个逆转系列的设定更加地趋于完善，对于FANS特别又是狂热的同人女们来说，这本书是其近期最大的精神寄托。其实这也不是逆转的第一本官方出版的刊物了，以前的如真相解明系列的官方攻略本和KINGDOM系列的官方漫画本也都曾大卖，具体的相关情报我们将在后面提到。

《官方盗版本 逆转裁判 爱与法庭》	
发售日	2005年5月17日
售价	1155日元
出版方	Media Works、Capcom
ISBN	4575162892

2、逆转DS海外版大量名词确定!

逆转DS海外版的正式名称也于近日确定为《Phoenix Wright Ace Attorney》，即《王牌律师 菲尼克斯·赖特》，从名字上来看，虽然挺陪衬目前无败绩的成步堂，但是从表达的意境来看，明显缺乏亲和力，至少以前的“逆转”二字是站在弱势位置来解决问题，以一个初生牛犊的新人律师身份进行游戏，更能突显出其中法庭战斗的气氛，而海外版一下就赋予王牌的称号，确实难以让传统的逆转迷接受，尽管这之中也有一些先入为主的观念。

日文原名	海外版英文名	中文译名
成步堂龙一	Phoenix Wright	菲尼克斯·赖特
绫里千寻	Mia Fey	米亚·菲
绫里真宵	Maya Fey	玛雅·菲
御剑怜侍	Miles Edgeworth	麦尔斯·爱德沃斯
矢张政志	Larry Butz	拉瑞·布兹
裁判长	Judge	法官
亚内武文	Payne	佩恩
山野星雄	Sahwit	萨维特
高日美佳	Cindy Stone	辛蒂·斯通

由于《逆转裁判》系列最初在由巧舟进行设定时便是基于浓重的日本文化氛围，比如很多人名都有其特定的意义和来源，所以在即将发售的逆转DS海外版中将会使用到的各角色名等就非常令人好奇，究竟是根据假名发音来直译还是重新设定呢？经过目前一系列的情报来看，

王瑜	《恶魔城》要出续作啦！各位恶魔FAN可以开始行动起来了，而且《口袋妖怪》新作也将登陆NDS，个人对NDS大期待中。
读者资料	20岁，女，200042，上海静安区武宁南路88弄3号1102室，兴趣：打游戏

海外版的设定将继承系列一贯的这个优秀传统，而负责制作的三井达也部长也会把巧舟的概念运用到其中，特别是对于其中几位主角的名字，更是耐人寻味。

让我们先来看看主角成步堂的英文名，Phoenix是凤凰，也就是不死鸟的意思，大概是为了表现成步堂在法庭上战斗时那种坚持到底的精神吧，而Wright则还有修理者的含义，是将难以脱罪的冤案还原真实面目，从这两个词来看倒是隐约能感受到一丝“逆转”的意味，给人绝处逢生的感觉，但相比于日文原作中那个“原来如此”君的话，缺少了搞笑的意味，多了一些严肃的色彩。

受人尊敬的千寻老师，Fey作为绫里家的姓氏，其本身就有垂死的、注定要死的含义，这里倒是挺符合千寻在逆转中的实际情况，作为常与死人打交道的仓院流灵媒道，这个姓氏也相当贴切。其妹真宵的则是Maya Fey，maya原意是幻境，在印度教中也还有世界的起源之意，这让我们也想到了过去神秘的玛雅人，同样也符合那个让给人以神秘感的仓院流绫里家族。

御剑是众多同人女心中的绝对偶像，其日文名够华丽了，英文名当然也要有气势，其中Edge这个词相当惹人注意，这是刀口、刀刃和切开之意，与原名中的“剑”相呼应。worth不用说大家都清楚其包括“有价值”的含义，正好又与原名中代表着尊贵之意的“御”字相似，三井选用这个词作姓真可谓贴切。

矢张在这里是Larry Butz，虽然没什么太大的联系，不过看到but，大家应该都能心领神会了，估计大家今后会调侃他为“但是”君了吧？至于我们的亚内检察官，他的Payne倒没有什么特别的意义，只是这样一个听起来总是用在一些英雄人物上名字放到老亚内身上，总觉得有些别扭，不过倒是容易联系到pain这个单词，“痛”对于老亚内来说，估计也只有其在脱发时才会心痛吧。裁判长的名字直接用的Judge这个单词，真凶山野星雄的名字也很普通，倒是被害者高日美佳Cindy Stone的这个名字与其人差不多，Cindy作为常用女子名，也是月亮女神的别名，Stone大家都很清楚，有宝石之意，用来配这样一位红颜祸水的人物再贴切不过了。

接着就是一些法庭上的专有名词等的确定，标志性的“我反对”和“等一下”分别是“Objection”和“Hold it”，届时法庭上的配音也会相应地改为英文，不知道大家还能习惯不。另外“证言中”和“询问开始”分别为“Testimony”和“Cross Examination”。

3、《逆转裁判3-ACE完美汉化版》即将发布！

经过长时间的翻译和润色，《逆转裁判3-ACE完美汉化版》也即将出炉，考虑到追求完美的翻译质量，ACE的翻译们在这款超过100万字的游戏上可谓花足了工夫，几乎每个文本都进行了两次以上的交叉翻译，以求获得最佳的效果，专门对一些争议性较大的部分进行了修改，甚至还参考和查找了不少相关资料和文献，特别是第三章的关西腔以及神乃木作为检察官时的“戈多”一名，以求届时能将一款完全展现逆转真实原味的游戏奉献给大家。

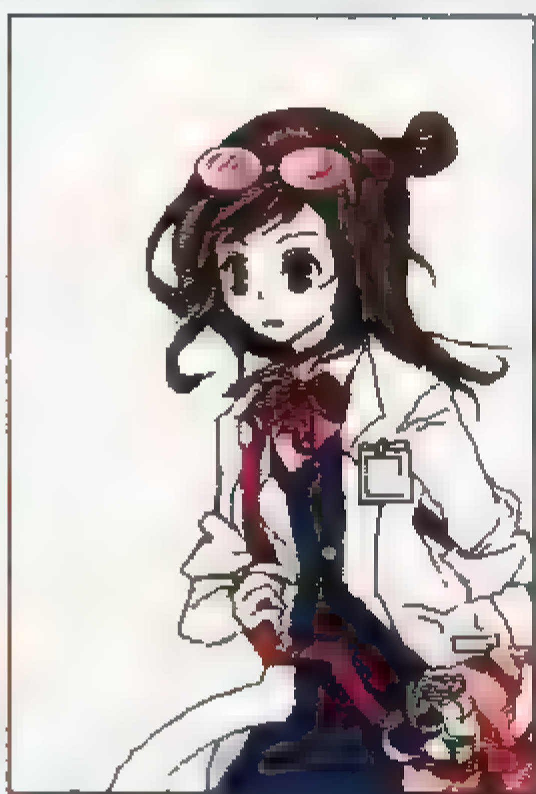


逆转旁听席

随着逆转DS《复苏的逆转》情报的一步步揭开，首先披露的新角色宝月茜成为近期大家关注的焦点，关于她的讨论也是最近的热门话题，宝月妹妹的人气飞遥直上，甚至使人们一时间都忘了真宵的存在，连一些知名日刊最近的封面也是宝月与成御的三人图，也许是在这个逆转新作出来之前的相对的低潮中物以稀为贵的原因吧，而且在官方的游戏尚未透露关于其更多的情报之前，同人和相关作品均已出现。



←ドリマガ五月号的封面，宝月最惹眼。

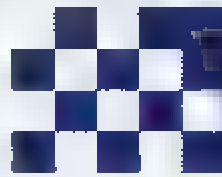


←宝月的同人作品也闪耀登场。

但在目前的讨论中主要集中于关于其在那新增剧情中所扮演的具体身份是什么，从公布的图片和相关情报来看，她在剧情中占有一定的位置，不大可能是死者，但是倘若不是死者，那又缘何在逆转2、3的续作中未作任何的提及，那么难道是罪犯？但这更不会让人觉得这位打扮可爱性格

刘禹佟	PSP上的《三国无双》看样子是够烂的了，跟PS2上的根本无法相比，我看光荣是不是在蒙骗广大玩家，根本就没用心去做嘛！
读者资料	22岁，男，102209，北京昌平区北七家镇歇甲村张山转，兴趣：唱歌

开朗的科学搜查官会是真凶，所以到目前为止其具体的身份也算是个不大不小的谜。另外再提到其与真宵的关系的话，更让人浮想联翩，有的觉得其是双胞胎姐妹，不过再想到逆转3的话，没有道理不提及绫里的任何一员，所以血缘关系应该是不大可能；也有的说法认为宝月与真宵是好友，不过站在科学搜查官与灵媒师这两种对立的职业上来看，估计也找不出她们的共同语言吧，但是可以肯定的一点是宝月与御剑的关系将非同一般，并且大家一致认为其将是位活宝式的人物。



地下图书馆



当前由CAPCOM官方或授权发布逆转书籍倒还不少，尽管逆转的游戏推出的速度很慢，但官方在这些周边方面上所下的功夫倒是十足，就拿书籍刊物来说，基本上分为官方攻略本、漫画本和Fans设定本系列。

—— 官方攻略本 ——

作为逆转系列诞生后官方的首本攻略刊物，其着重点在于对游戏的基本知识和资料的讲解，内容相当细致，尽管已是四年前的刊物了，就算现在再拿来让逆转初上手者们来看也是相当不错的模范入门教材，全书63页。其主要内容包括：操作方法、无罪判决的游戏流程、识破证人谎话的秘诀、全四话剧情剧本、逆转裁判FAQ和全登场人物关系图。



《逆转裁判 真相解明手册》	
发售日	2001年11月
售价	1050日元
出版方	双叶社、Capcom
ISBN	4575162892

时隔一年后的逆转裁判2的官方攻略本，相对于前作，本作已经拥有了一定的玩家基础，人气也相当不错，此番的攻略本在内容上更加注重对一些周边和FANS向的扩展，比如其中收录的人设草图就相当珍贵，全书158页。主要内容包括：基础篇、攻略篇、秘藏设定草图以及特别附录。



《逆转裁判2 真相解明手册》	
发售日	2002年12月
售价	1260日元
出版方	双叶社、Capcom
ISBN	4575163562

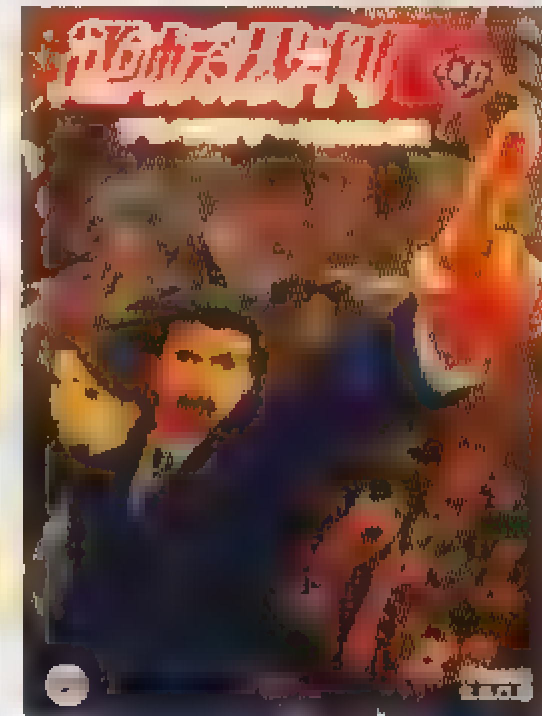
在逆转2发售的一年半后，逆转3也终于闪电登场，不同于前两次，这时的逆转系列已经具备了极高的人气，再加上逆转3中各种错综复杂的关系交织在一起，以及整个系列设定的基本完善，这本真相解明也就成了逆转FANS们所急需的，从内容上来看，这也算是一本准设定本，包含了大量人物的设定资料，对于逆转迷们来说，极具收藏价值，全书254页。主要内容包括：基础篇、攻略篇、《逆转裁判3》登场人物资料篇、《逆转裁判1＆2》登场人物介绍、开发人员秘密专访以及特别附录。



《逆转裁判3 真相解明手册》	
发售日	2004年3月
售价	1365日元
出版方	双叶社、Capcom
ISBN	4575164194

—— 漫画本 ——

这是以逆转1和2的剧情为基础的漫画刊物，均由短篇故事组成，虽然是以官方名义发卖的，但作者都是来自于优秀的同人画师们，近20位作者各具风格的作品组成了这本优秀的漫画志，全书125页书中以幽默诙谐的基调来再度表现和刻画游戏中的角色们，在本书后部分还有一些更加风趣的四格漫画，在当时很受FANS欢迎。

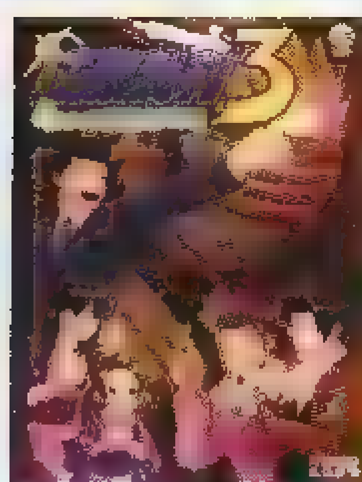


《逆转裁判1&2 漫画王国》	
发售日	2003年8月
售价	860日元
出版方	双叶社
ISBN	4575938475

其实这是一本原本不在计划内的刊物，但因为之前的《逆转裁判1&2 漫画王国》实在是卖得太好了，而且又因为其中后部分的四格漫画大受好评，于是便来了这本完全都是四格漫画的专门志，作者同样是来自于之前的小谷野弘子等人，全书共127页。



《逆转裁判1&2 四格王国》	
发售日	2003年9月
售价	800日元
出版方	双叶社
ISBN	4575938521



既然逆转1、2的四格漫画都那么受欢迎，那么对于逆转3来说同样也少不了用四格漫画来满足FANS们，双叶社此番再度纠集原班人马进行制作，因为该书相当受重视，所以无论是在内容还是作画水平上都比之前更上了一个档次，全书共124页。

《逆转裁判3 四格王国》	
发售日	2004年3月
售价	800日元
出版方	双叶社
ISBN	4575938874

原创竞技场

自从去年逆转塔罗牌结束后，我们好久都没有推出原创竞技场这个小栏目了，此番再度回归，并为广大逆转FANS带来重量级的信息。其实要说到国人逆转的原创，图、COS、FLASH和游戏相继都有了，唯一的缺口还是没有出现来自于国人的逆转同人漫画，我们之前也曾介绍过官方漫画和日本同人的一些作品，在羡慕的同时也期盼能看到来自于国人的创作。令人高兴的是，活跃在国内漫坛的知名漫画家、来自于瓜精家族的花京体验，将为大家呈上她近期即将完成原创逆转同人漫画《逆转瓜精》，届时我们也将在第一时间内为大家带来相关的进展和情报！



《逆转瓜精》的设定是故事中的角色们利用逆转系列中法庭辩论的形式来说明和确立瓜精主义的世界观的一个过程，用来展现这个世界观在与逆转元素结合之下所产生的唐突感和冲击力。担任情节中主要角色的都是当前国内的几位漫画家们，他们正是长期活跃在某漫画刊物的花京体验和花经体验等人，其实从这一点的设定上来看倒还是与CAPCOM的官方漫画有着异曲同工之妙，都同样是由现实中的知名人物来扮演原游戏中的角色，也同样以恶搞风趣无厘头的手法来表现故事情节。其实故事中所要突出表现的瓜精主义的世界观的宗旨就是嘻嘻哈哈过一辈子，散播快乐、散播爱，这就好比逆转原作中所体现的那个坚持到底的信念类似。在漫画情节中，因为有人质疑这个瓜精的世界观，所以大家就不得不通过逆转法庭战斗的方式来解决这个问题，从而也就有了这个自始至终让人捧腹大笑的故事。



作者简介：花京体验，国内知名漫画家，以独特的画风和极富想象力的表现手法闻名于漫坛，其创作不局限于单一的风格和媒体，主要代表作有人气极高的长篇连载漫画《大随便日记》和《冥界英雄再现》等。



←正在沉思中的花痉，身为瓜精一族但却对瓜精的世界观产生疑虑。

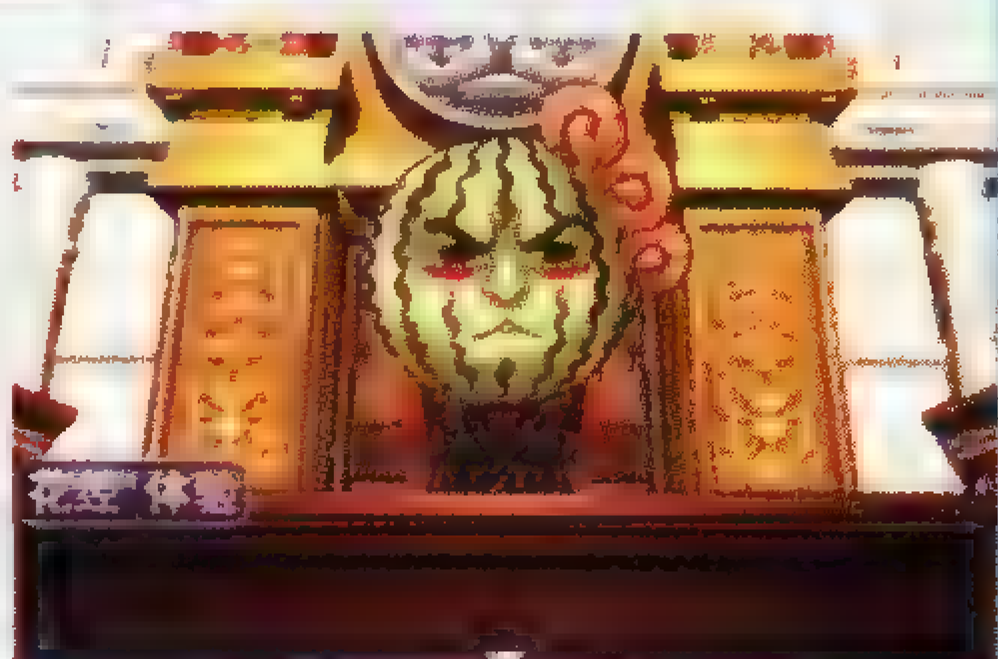


←随时都面带微笑的花京，从容的他是否能赢得这场战斗呢？





←扮演成步堂的花痉体验，因为质疑瓜精主义的世界观而提出异议，他的西瓜脸型，倒是让人突然想起了成步堂猫版的逆转同人游戏……



←扮演御剑的花京体验，严重捍卫瓜精主义的世界观的恶趣味主义者，他的无厘头话语会让你觉得快乐无处不在，那么这场法庭战斗最后的胜者……难道也是复苏的逆转中那样吗？

↑啊……这是严肃的法官大人花经，作为同样也是瓜精的他，判决时会不会有私心呢？

顾华	岩田聪好年轻啊，再看看索尼的高官们，都是一群老头，汗！
读者资料	18岁，男，201321，上海南汇区周浦镇瓦南7组161号，兴趣：上网、电玩



联机广场

责编/暗凌
文/任天堂世界 帕伽索斯

白龙降临——光属性仪式怪兽战术

青眼白龙在游戏王之中可谓大人气怪兽之一，而想采用青眼白龙作为主题组建卡组的玩家也不在少数。对DM6还有印象的玩家，应该还记得海马使用的卡组也只是青眼究级龙。在游戏王国际版2（DMI2）中由于青眼白龙的相关卡片还不多，而青眼白龙本身除了高攻击力外没有太大特点，出场也需要2张祭品存在困难，所以作为中心存在一定难度。不过DMI2收录了仪式怪兽白龙圣骑士，可以说是青眼的相关卡，虽然不能围绕青眼为中心展开战术，不过青眼也不至于在卡组白占一个位置不出场。加上白龙圣骑士本身是仪式怪兽，组建卡组后卡组以光属性为主，所以就有效结合3种模式，介绍一个混杂了青眼FANS向+仪式卡组+光属性的卡组。首先是卡组的大概列表：

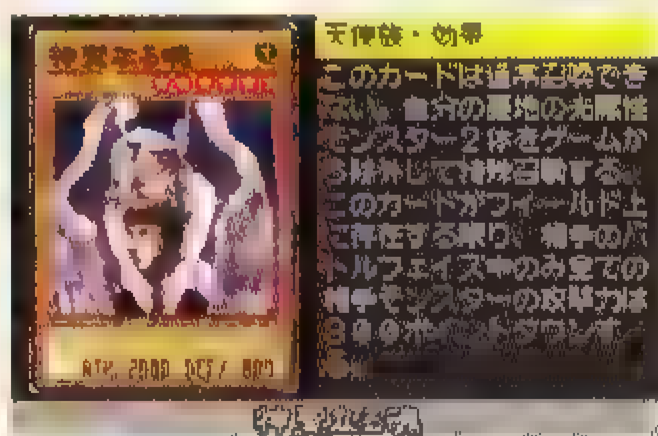


怪兽24张：神圣なる魂(743)、サンダー・ドラゴン*3(264)、天空骑士パーシアス(646)、青眼の白龙(001)、白龙の圣骑士*3(864)、クリッター(040)、黑き森のウィッチ(357)、シャインエンジェル*2(587)、マンジュ·ゴッド*2(983)、异次元の女战士*2(901)、メタモルポッド(363)、圣なる魔术师*2(267)、同族感染ウィルス(881)、魔导サイエンティスト(880)、サイバーポッド(576)、ファイバーポッド(798)。

魔法23张：ブラック·ホール(197)、サンダー·ボルト(198)、心变わり(530)、强夺(563)、强欲な壶(516)、天使の施し(502)、手札抹杀(506)、押收(565)、いたずら好きな双子恶魔(566)、强引な番兵(570)、苦涩の选择(574)、白龙降临*3(865)、死者苏生(514)、早すぎた埋葬(613)、ハーピィの羽帚(419)、大岚(557)、サイクロン*3(572)、月の书(824)、团结の力(729)。

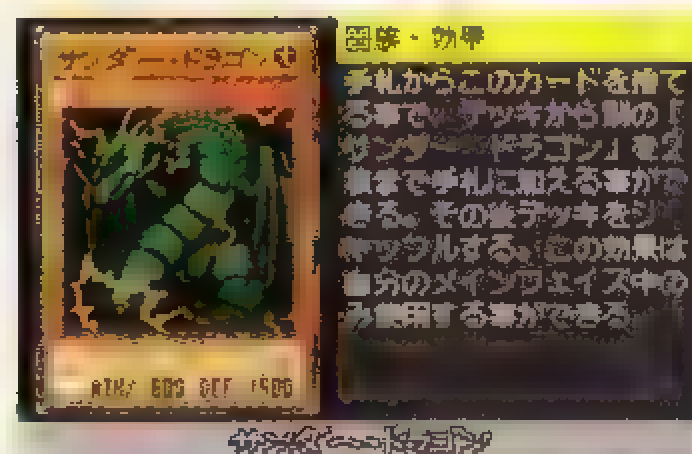
陷阱5张：王宫の敕命(608)、圣なるバリアーミラーフォース－(553)、激流葬(682)、リビングデッドの呼び声(631)、破坏轮(637)。

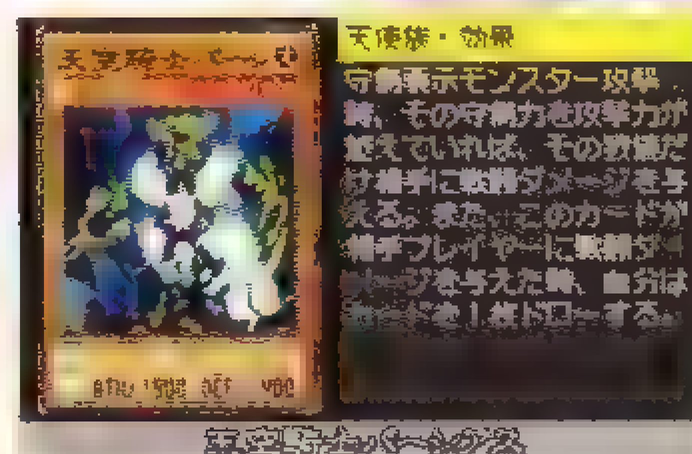
列表的卡的总数超过50，由于DMI2限制卡表的存在和变更，把此卡组控制在42-46之间就行了。首先介绍一下高星怪兽：



神圣なる魂：因为卡组基本上以光属性为主，所以可以在决斗的中后段充分利用墓地的光属性怪兽，放入神圣之魂。注意神圣之魂是需要特殊召唤的，不能用通常的祭品召唤出场，在对方的回合攻击力提升到2300，可以抵挡对方的进攻。当然最看中的还是其2000的攻击力，在自己的回合通常召唤加上神圣之魂的特殊召唤，给予对方大伤害。

サンダー·ドラゴン：雷龙放入3张，主要用于消耗用。由于需要一只祭品，攻击力不高，一般不通过祭品上场，没有选择的情况下可以考虑在墓死者苏生等办法复活到场上凑合着用。利用效果丢弃一张雷龙，从卡组搜索2张上手，手卡增加了，可以用于仪式的祭品所需和部分卡片的发动时的丢弃COST。发动效果后丢弃的雷龙也能补充墓地卡片数量。由于雷龙基本上只能在手卡使用，而且如果不巧抽到2张以上在手卡，那么使用效果也不会增加手卡，可以说很容易卡死（因为手卡存在大量不能出场的怪兽，例如高星和仪式怪兽，都“卡”在手上，导致我方一直空场，很快被对方削弱LP归0）。所以如果使用不熟练或者不习惯的建议不放。注意要么放足3张，要么全不放。





于海龙	我非常喜欢玩掌机游戏，现在是，将来也是，掌机游戏是我生命中的另一部分，我的生活中不能缺少它。
读者资料	18岁，男，111000，辽宁沈阳消防小区，兴趣：电脑、游戏、GBASP

天空骑士パーシアス：天空骑士是光属性之中效果很好的高星怪兽，考虑高星怪兽自然考虑它了。一只祭品的要求不难达到，而且如果死者苏生一类特殊召唤也非常有利。增加手卡也方便给与仪式的消耗。

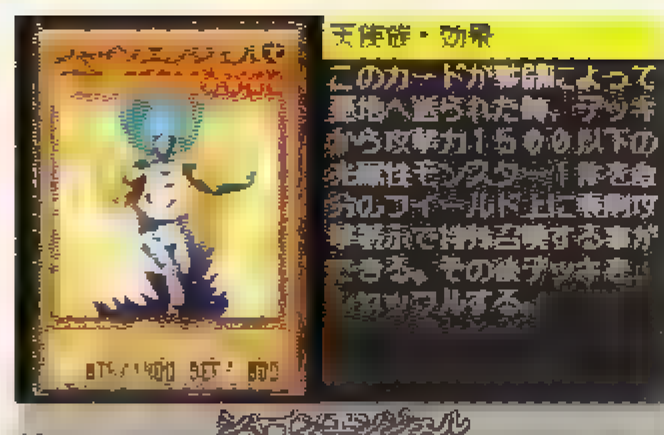
青眼の白龙：青眼白龙只使用一张，虽然青眼白龙攻击力高达3000，不过是用2只祭品出场多少有点吃亏。由于卡组存在白龙圣骑士,如果青眼还在卡组里面，就用白龙圣骑士的效果特殊召唤。如果青眼已经丢到墓地，那么就等待苏生卡复活。所以放入1张就足够了。青眼出场后虽然没有效果，不过3000的攻击力对对方是一个极大的威胁。

高星一共6张，算上3张仪式怪兽白龙圣骑士，一共有9张怪兽会存在卡死在手卡不能上场的可能。如果经常出现卡手的情况，考虑削减高星怪兽的话，首先建议考虑淘汰3张雷龙。在淘汰了雷龙的情况下就只有3张高星了，如果觉得想少增加一下的话，优先考虑神圣之魂和天空骑士，高星最好别超过6张。低星怪兽方面，主要是为了配合白龙圣骑士而使用的。

白龙の圣骑士：白龙圣骑士作为仪式怪兽是特殊召唤的，不占用通常召唤，加上其它怪兽可以在短时间内总进攻。4星的仪式怪兽，祭品方面一般直接使用1张4星以上的卡作为祭品，不会大量浪费手卡。不建议把2张以上的低星怪兽凑够4星以上来祭品，浪费卡片。1900攻不会轻易被对方的怪兽反击。对方攻击力不够高的情况下采取里侧守备表示的话，就刚好被此卡的效果所对付，直接破坏，可以说是牵制力极强。还有一个特殊召唤青眼白龙的效果，由于使用此效果青眼出场的回合不能攻击，所以此效果一般是白龙圣骑士攻击后特殊召唤青眼，为了以后做准备。一般来说此卡本身的牵制力已经够强，而且不用担心对方的里侧怪兽，所以特殊召唤青眼的时候要考虑清楚。当对方卡片不多，而自己也比较有把握下回合能清场（例如拿着闪电等抹杀卡），那么就特殊召唤青眼出来准备下回合大伤害。当然如果对方已经有1900以上怪兽存在，那么当然特殊召唤青眼压制对方，不用多考虑。

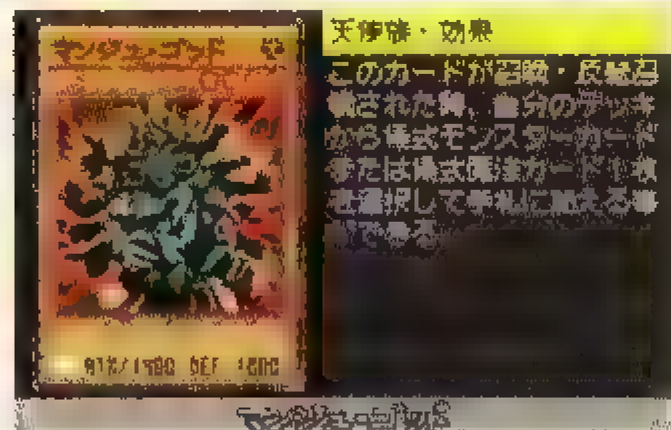
クリッター/黑き森のウィッチ：三眼怪和黑森林魔女都是搜索用卡，根据情况在卡组搜索有用的卡加入手卡。注意，如果把这些卡作为仪式的祭品，最好使用在场上的这些卡，因为如果在手卡直接用于祭品，他们是没有效果的。要从场上进入墓地才有效果。黑森林魔女禁止后不作补充。三眼怪在游戏中会变作不限制的卡，不过也不要放入3张这么多。最多2张。

シャインエンジェル：卡组虽然是光属性为主,可是可以给光明天使效果选择特殊召唤的也就



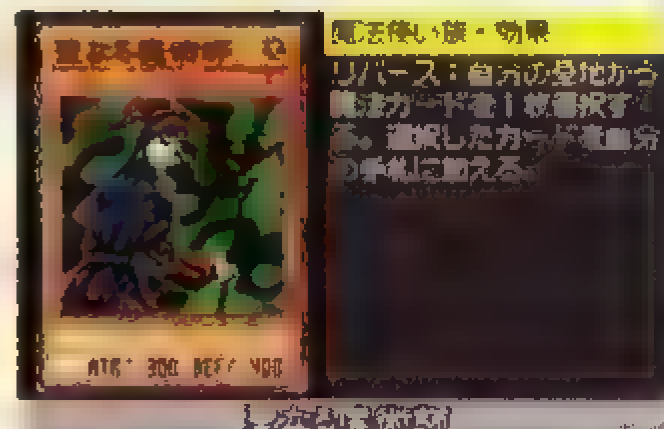
只有自己本身和异次元女战士。由于万手佛、圣魔术师等卡在特殊召唤时都是没有效果的，所以除非紧急情况需要,不然最好还是选择异次元女战士。主要还是用于次元女的特殊召唤上场对付对方，另一方面2-3张闪光天使抵挡攻击后能增加墓地的光属性怪兽，方便神圣之魂出场。

マンジュ・ゴッド：万手佛可以说是仪式专用卡，仪式怪兽和仪式魔法选其中一样，根据当时情况选择。而且本身是4星，可以直接给仪式卡做祭品。注意特殊召唤时没有效果的，所以一般是慢慢抽到或者用三眼/黑森林魔女拿上手。觉得不够用的情况下可以考虑放入3张。



异次元の女战士：基本上是白龙圣骑士出场前的主力怪兽，遇到危险时也能使用效果“拖”人家到次元，总攻击时用效果排除障碍。属于比较全面的一张卡。也是可以考虑放入3张的。

メタモルポッド：手卡数量是非常重要的，所以通过变形壶换手卡也不可少。仪式魔法等的使用消耗手卡很快，此卡也很适合卡组。使用前把魔法陷阱盖上再使用，而且由于白龙圣骑士和神圣之魂都是特殊召唤的，所以很有机会把自己手卡都放到场上再利用效果抽5张，然后再使用新的手卡策划总进攻。禁止后不考虑使用其它卡补充，因为没有其它卡的效果能满足变形壶效果的目的。



圣なる魔术师：圣魔术师是光属性低星之中辅助效果很好的一张卡，主要就是根据情况选择魔法卡加入手卡，如果是自己的回合发动效果的话,圣魔术师还能用于祭品方面。由于此卡效果比较适合于中后段使用，而且本身攻防很低，放入3张的话可能出现既没有魔法卡拿也抗不住对方的攻击的情况，建议最多2张。

同族感染ウィルス：同族感染病毒主要还是用于抹杀对方的怪兽用，必要时丢掉手上多余的仪式魔法/怪兽和高星怪兽发动效果。

魔导サイエンティスト：魔导科学家主要也是对付对方的怪兽，融合怪兽的选择方面，选择光属性的怪兽。用科学家的效果特殊召唤的光属性怪兽作为仪式祭品，这样就等于1000LP换了祭品，非常划算，而且墓地也多了光属性的怪兽，禁止后不考虑补充其它卡。

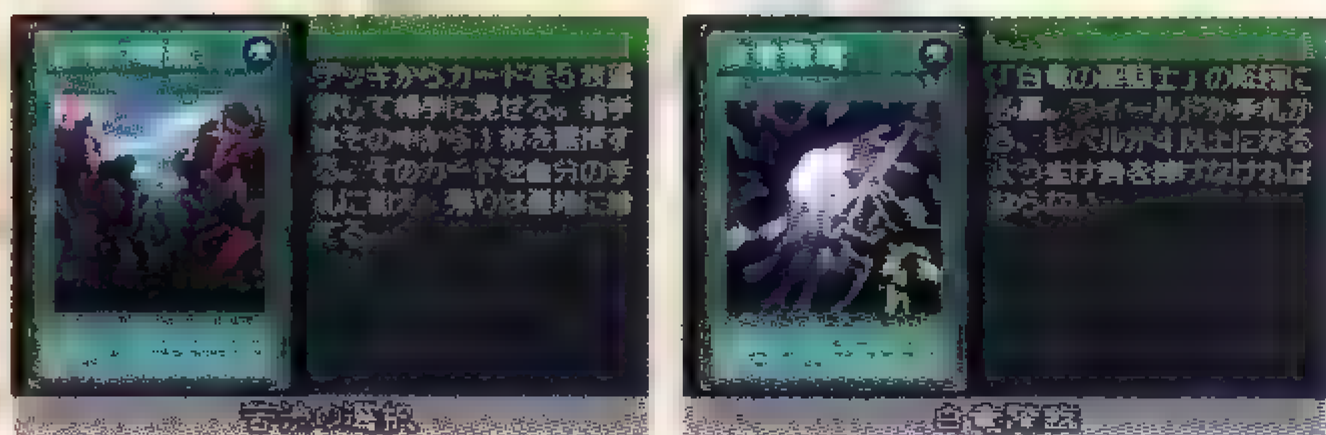
サイバーポッド/ファイバーポッド：电子壶和纤维壶都是能在危险关头救险的卡，主导形势时也能作为主攻使用。当然2卡本身可能会出现反效果。不习惯使用的建议不放。禁止后不考虑补充其它卡。

ブラック・ホール/サンダー・ボルト：黑洞和闪电自然是大范围破坏魔法，在此特殊召唤能力强的卡组里面，清场后大伤害的战术非常容易得手。禁止后的情况改使用其它单体抹杀卡，主要考虑破坏表侧怪兽的抹杀卡，因为破坏里侧怪兽可以考虑白龙圣骑士。

心変わり/强夺：心变和强夺在此卡组相性非常好。把对方怪兽控制权夺取造成对方空场，然后我方特殊召唤怪兽大举进攻。由于卡组本身有高星怪兽，而且白龙圣骑士仪式也需要祭品，通常情况下夺取过来后用作祭品的机会很高，这样就不需要把怪兽还过去/给对方加基本分了，禁止后没有可以补充的卡片。

强欲な壶/天使の施し/手札抹杀：高速抽卡/交替手卡的卡片。由于卡组高星和仪式怪兽的存在，天使施舍和手卡抹杀更显得重要，适当地调整手卡上的怪兽，减低怪兽卡手的情况。禁止后没有可以补充的卡片。上弹（リロード/953）也具有类似的效果，不过由于上弹把卡回收到卡组再进行抽卡，而不是丢去墓地，不但不方便死者苏生等复活手段，也有可能再次把高星/仪式怪兽抽上手，所以不建议使用此卡补充。押收/いたずら好きな双子恶魔/强引な番兵：手卡破坏系卡片。双子恶魔主要是拉大手卡数量。押收和强引番兵根据情况选择对方威胁大的手卡。一般来说，为了保护消耗2-3卡片出来的仪式怪兽，最好选择对方的破坏魔法/陷阱。由于白龙圣骑士能对付翻转效果，所以对方手卡的翻转效果怪兽和高防怪兽等可以无视。禁止后没有其它补充。由于此类卡片对玩家存在一种习惯性，如果不习惯使用就3张都不放入。

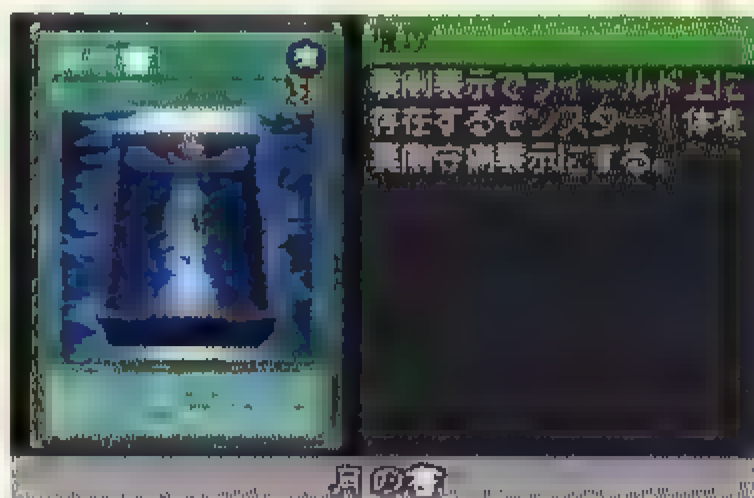
苦涩の选择：对于高星/仪式怪兽多的卡组此卡非常重要。除了把怪兽丢到墓地苏生用，就是调整卡组中的仪式怪兽/魔法的比例。例如墓地已经有2张仪式魔法，卡组中还有3张仪式怪兽，那么就得丢点仪式怪兽了。另外如果手卡怪兽已经不够多，那么就把卡组的高星/仪式怪兽丢点，免得一会抽上手，其它用途实战中详细体会，禁止后没有补充。



白龙降临：白龙降临，白龙圣骑士的仪式魔法，不多做介绍了。

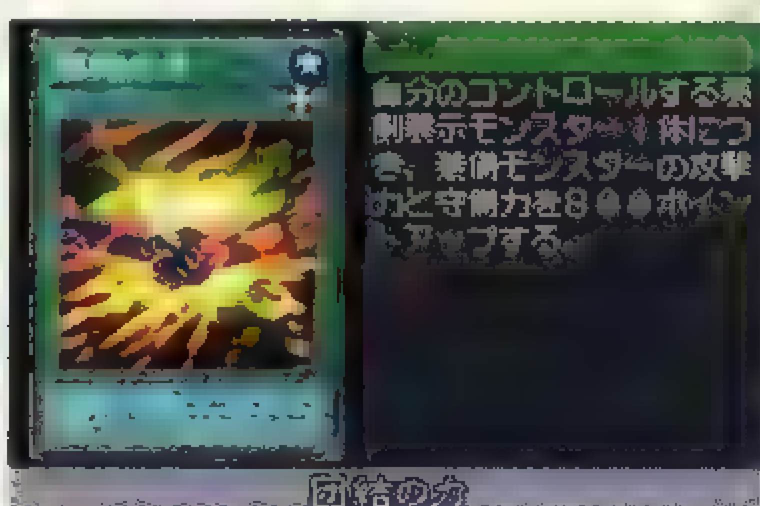
死者苏生/早すぎた埋葬：苏生用卡片，主要对象是卡组的高星怪兽。注意仪式怪兽必须用仪式正常出场过一次后，才能用此类卡片苏生。如果在手卡直接把仪式怪兽丢到墓地，是不能苏生的（规则上的苏生限制）。过早埋葬由于存在副作用，如果苏生了白龙圣骑士，可以通过效果特殊召唤青眼白龙，避免副作用。

ハーピィの羽帚/大岚/サイクロン：清后场（魔法陷阱区域）的专用卡片。由于卡组存在总进攻的战术，所以需要清理对方后场保证安全。其中羽毛扫和大岚会被禁止，禁止后选用低气压（ハリケーン/573）补充。虽然低气压不能破坏卡片，对方下回合还会继续埋伏卡片，不过很多时候清场后的总进攻就能决出胜负了。由于旋风只能破坏1张后场卡，而对方可能存在2-3张后场，可以考虑1-2张旋风然后放入1-2张低气压，此类卡片建议一共不要超过6张。



月の书：月书能把对方怪兽变为里侧守备表示，可以方便我方怪兽攻击，例如1400的万手佛也能击破不少怪兽。如果遇上强大的怪兽，月书使用后白龙圣骑士也能轻松击破。同时月书也能方便我方的圣魔术师和万手佛再次发动效果。可以说和卡组的相性非常好。如果调整卡组架构后存在空位，可以考虑2张月书。

团结の力：效果最好的强化卡。总进攻的情况由于我方怪兽一般有2-3只，团结之力提升效果明显。而且万手佛等弱小怪兽装备后都有2200攻，必要时给他们装备充当战斗力。禁止后不补充其它强化卡，因为没有怪兽多提升攻击力的其它装备卡存在。



王宫の敕命：王敕主要还是保护我方的怪兽，特别是白龙圣骑士、青眼白龙这些强怪。由于不能完全不考虑保护我方的怪兽，所以禁止后使用1-2张魔法发射台（マジック·ジャマー/531）补充。虽然需要消耗手卡，不过可以用来丢手上的高星怪兽或者多余的仪式怪兽/魔法。

圣なるバリアーミラーフォース－/激流葬/破坏轮：都是破坏怪兽的卡，主要还是清场后方便攻击。破坏轮还能造成伤害，方便总进攻后把对方LP打成0。禁止后考虑放入1-2张万能地雷グレ

吴凡	PSP《三国无双》为PS2《三国无双》的三流缩水版，游戏画面中的人物太大，挡住了身后的敌人，经常挨“冷枪”。
读者资料	14岁，男，100089，北京海淀区北洼西里28号楼1606，兴趣：动漫

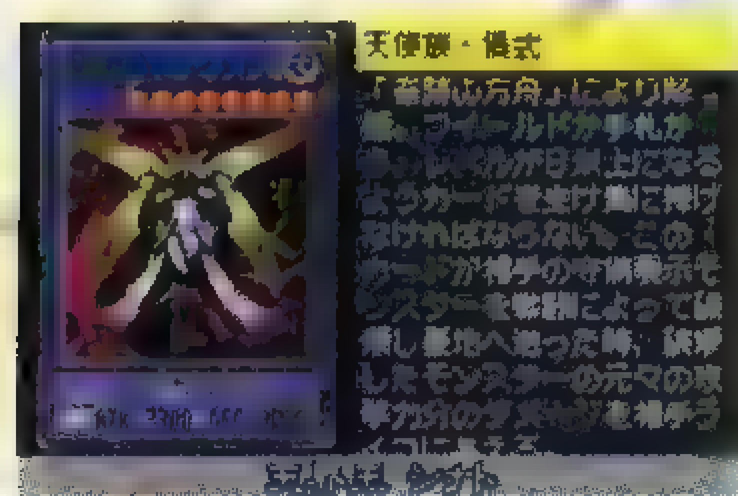
イモヤ(428)或炸裂装甲(925)等保护。不过由于这些卡破坏效果不强，也存在发动时机，如果对手卡数量控制的好的玩家建议考虑サンダー・ブレイク(849)。虽然丢卡，不过也顺便消耗手卡用不上的卡。不过注意算上魔法发射台等卡，消耗手卡才能发动的卡片最好不要超过5张，不然控制手卡技术再好，也会不够使用。当然为了手卡消耗，可以放入怪兽杀手蛇（キラー・スネーク/297）。

リビングデッドの呼び声：基本参考过早埋葬的使用方法。

注意一下仪式卡的使用，仪式的使用存在难度，例如上手2张仪式魔法而没有仪式怪兽的时候，如何处理？通常是保留一张，或者干脆全部放弃掉。如果手上是2张仪式怪兽而没有仪式魔法，那么就可以考虑坚持下去到仪式魔法上手，然后用手上的仪式怪兽A作为仪式祭品，给仪式怪兽B出场。手上没有仪式魔法和怪兽，此时万手佛的效果拿什么？还是等待仪式魔法或者怪兽上手，万手佛再发动效果？等等许多问题都很难解答，除了运气的影响外，还要根据其它手卡或者场上的卡片做出分析，短短三言两语很难详细说明，所以仪式卡的使用变化多难度高，最好多实战自己去体会。

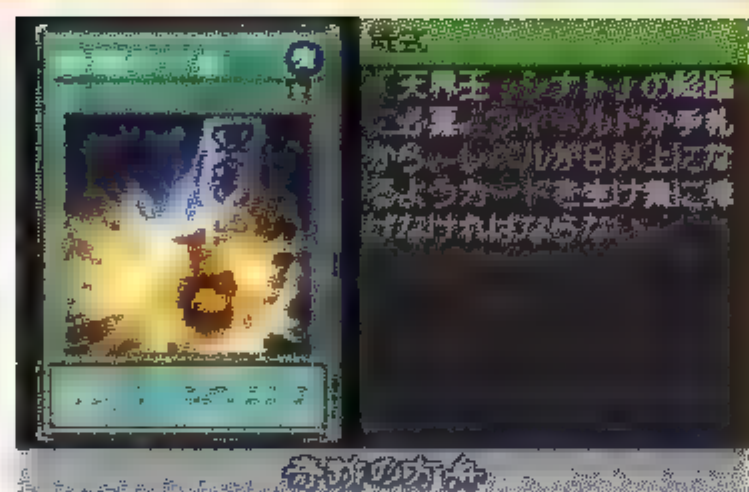
卡组的主要战术以白龙圣骑士展开，其它卡片辅助。最基本的目的是白龙圣骑士控制场上情况，获胜的手段最好追求利用白龙圣骑士和神圣之魂的战斗力补充加上通常召唤的怪兽一起进攻。卡组的优点是战斗力强大，怪兽出场快。弱点是低星怪兽单体作战能力不强，高星怪兽/仪式怪兽容易卡死在手卡。前一个弱点的解决办法是尽快出现白龙圣骑士等主战力，而后一个弱点除了减少卡组的高星怪兽，也只有在实战中锻炼出良好的手卡控制能力了。

同时根据此卡组也能做出相应的变化，分别是天界王卡组和应变型（均）光属性卡组。



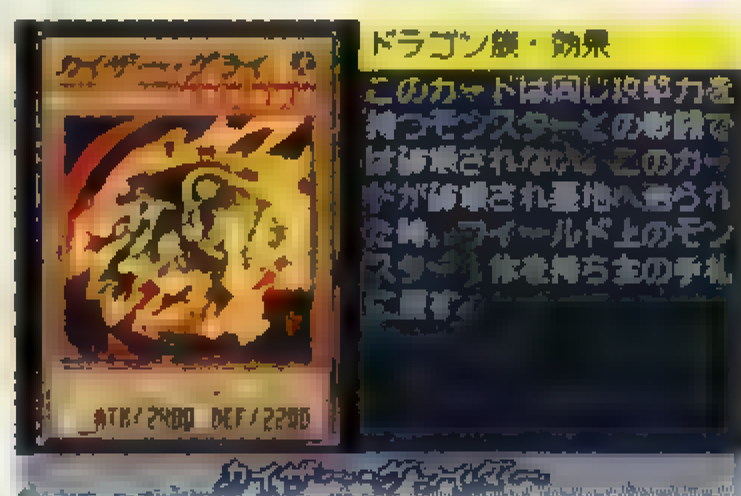
仪式怪兽的优点在于高速的出场，当然高星的同时攻击力也足够高。仪式怪兽攻击力最高为天界王斯那托（天界王シナト/895），攻击力3300。另一个效果是恢复基本分，实际上更追求利用此3300的攻击力给予对方伤害，而不是3300的攻击力去战斗破坏守备表示的怪兽恢复基本分。

卡组的调整方面，把仪式魔法和怪兽换成奇迹の方舟(903)和天界王。由于雷龙只有5星，一只雷龙可以给白龙圣骑士做仪式祭品，但是同样一只雷龙不能给天界王做祭品，而且雷龙出场不方便也没有可使用的地方，所以情愿2张4星怪兽做祭品也不用2张雷龙，3雷龙基本放弃。由于天界王需要8星以上祭品，很多情况需要2张怪兽才够，手卡消耗更大，注意。一般也能考虑天界王本身作为祭品。因为追求高攻击力的压制，天界王出现1-2张就应该能决出胜负了。也能考虑放入2张青眼用于仪式祭品。其它卡片方面基本相同。



主要思想比白龙圣骑士卡组更加激进，由于手卡消耗厉害，不采取慢慢控场的办法，尽快清场后利用天界王3300的攻击力配合总进攻解决，短时间内的爆发型。

另一种变换方法是应变型(均）光属性卡组。把仪式怪兽和魔法全部拿走，这样卡组的负担减轻了，没有了仪式怪兽后雷龙使用率降低，也全部拿走。补充一些其它的低星光属性怪兽，例如效果好的魔镜导士リフレクト・バウンダー(482)或者其它1800攻的战斗用光属性怪兽。当然高星方面也能考虑补充，天空骑士和神圣之魂都能各放入2张。虽然没有了白龙圣骑士，不过如果苏生卡的限制情况乐观，可以放入1只青眼，必要时候使用。カイザー・グライダー皇帝翔凤龙(790)一只祭品出场，攻击力高，而且被破坏后有效果，也是可以考虑的怪兽。高星怪兽同样不建议超过6张。整体上卡组可以考虑3-5张非光属性怪兽。由于光属性怪兽为主，而卡组低星怪兽攻击力不太理想，如果偏向主攻可以考虑加入1-2张地形卡シャインスパーク(598)作为强化用。



主要决斗的思路就是利用各种光属性怪兽应变各种情况（就如光暗怪兽组合成的混沌卡组），特点在于光属性怪兽的应变能力强，以及神圣之魂作为光属性用墓地除外出场卡攻击力是最高的。其它属性的不是属性怪兽不好用就是墓地除外出场卡攻击力不乐观，虽然需要除外2张墓地的光属性怪兽，比其它属性要多，不过对于属性统一的卡组影响不大。

3个卡组的比较，天界王卡组比较“偏激”，短时间出现强大怪兽结束决斗，而应变型光属性卡组则比较保守。白龙圣骑士卡组介乎2者之间。应变型光卡组由于怪兽的使用难度不高，所以对操作要求不高。天界王卡组和白龙圣骑士卡组都含有仪式怪兽，操作难度高，不过天界王卡组思想单一，反倒是白龙圣骑士存在控场和应变的思想，操作难度属于最高的。

边谱煦	轻轻地我走了，就像我轻轻地来，用纸巾一擦，不在我的掌机上留下一点指纹（因为已被我妈没收了）。
读者资料	16岁，男，111200，辽宁辽阳，兴趣：玩掌机、看PG



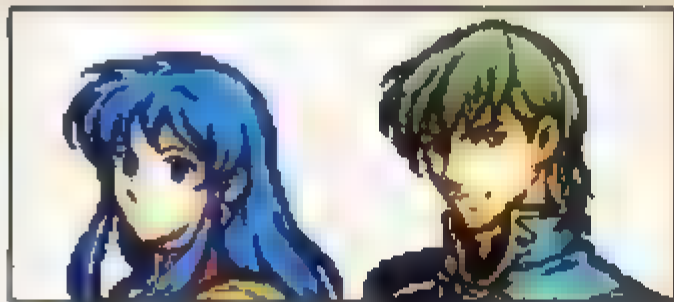
火纹圣殿

文/NW旅团 斋藤★鬼斩　责编/暗凌

《圣魔光石》支援对话赏析(三)

《圣魔光石》的女主角艾莉柯人气真的很高，因为火纹以往的主角都是男性，然后在漫长的“王子复仇记”中，队伍里的女性成员越来越多，最后主角和其中一个青梅竹马或者是一见钟情的女性完婚（包括龙族少女都不放过）。

而这次双主角的路线让玩家体验了一次“大女子主义”的剧情，一个女主角N个男性来追，而且不是王子就是骑士……上次介绍了“公主与骑士”的浪漫传奇，而这次带大家体验一下公主与王子的爱情传说吧。鲁内斯王国公主艾莉柯（以下简称艾）和大陆中央新兴的商业国家王子席尼亚斯（以下简称席）的支援对话。



—— C级支援对话 ——

席：艾莉柯，很抱歉我这样冒昧地打扰你，我决定了，我要保护你一段时间。

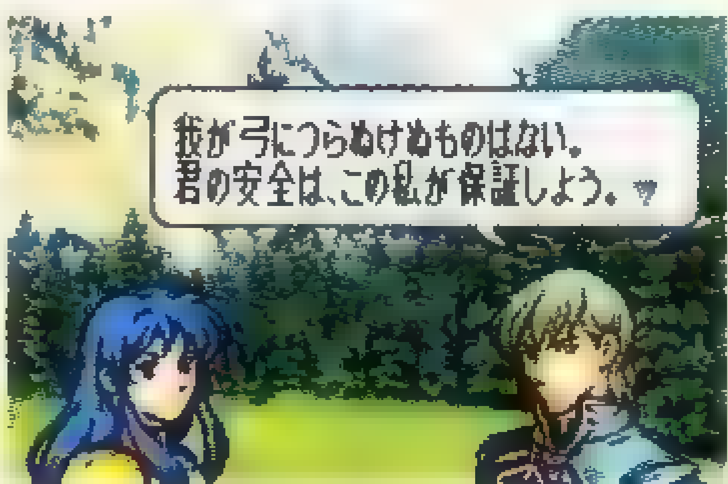
艾：哎？怎么一回事呢？

席：在卡尔切诺的突围战中，虽然我也不想这样，但是我是被你所救这一点的确是事实……

艾：哎，嗯。

席：所以从现在开始我决定在你的身边来保护你。虽然有些说不出口，但是不报答你的恩惠的话，我是怎样也不会感到好受的。

艾：什么呀，那不是什么恩惠……



席：总而言之，就交给我吧。我的弓箭百发百中，你的安全，由我来保证。你不会介意吧？

艾：好、好吧……那么我就恭敬不如从命了。十分感谢你，席尼亚斯王子。



席：唔，那么我们就出发吧。

艾：啊，请等一下，王子。因为王子是弓箭手，所以还是跟在我的身后前进比较好吧……

席：……

老实说，刚看到席尼亚斯的时候，对他的印象并不太好。他那海藻式的古怪发型，和那张还算英俊的脸，放在一起却感觉有点别扭，真是很难把他和王子这两个字联系起来。

不过，看过C级支援对话后，觉得这个家伙也还挺有意思的。与上期介绍的泽特不同，席尼亚斯是王子，过的是非常奢侈的生活，所以在队伍的艰苦旅途中，自己能坚持下来就已经不错了，而他还承诺要保护艾莉柯，这才是一个男人应该具备的气度。所以，C级支援对话中体现了席尼亚斯的责任感与好强的性格。

不过，那最后两句话真是笑翻了，当时席尼亚斯一定想找块豆腐撞死算了……

—— B级支援对话 ——

席：怎么回事啊……

艾：有什么不对的地方吗？

席：之前，我们不是约定好了由我来保护你的吗？

艾：是啊。

席：但是当敌人出现的时候，我身处远处，而你却杀入敌阵之中……这样子，就好像是你反过来保护我似的。

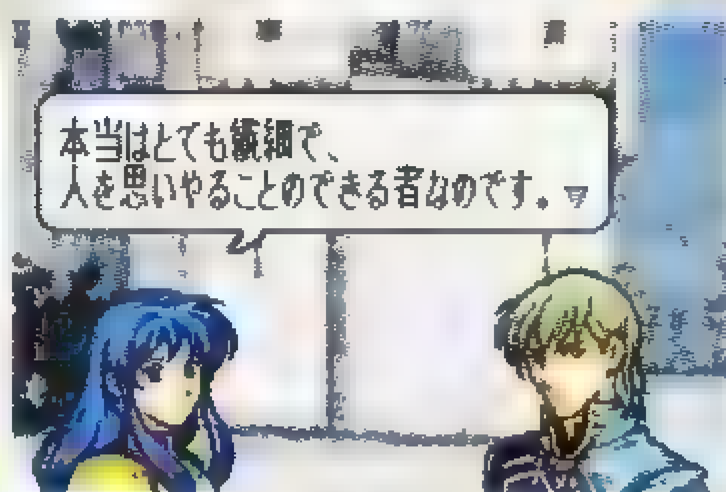
艾：可是……这也是没有办法的事情呢。因为席尼亚斯王子是弓箭手，所以不应该跑到前方去战斗的吧。

席：这不是我的本意。我想要保护你的这种心情，并不是虚假的。但是……

艾：只要你有这种想法我就十分高兴了。在与敌人刀剑相向时，只要有王子在我的身边的话我便十分的满足了。

席：艾莉柯……你真温柔啊。你和那个男人——艾弗拉姆那个家伙完全不同。

艾：不，没有那回事啦。虽然哥哥看起来是个一天到晚只知道打仗的人，可是他的内心却十分的温柔，是个很会体贴别人的人呢。



席：是吗……要是你也这么说的话，也许真的是那样吧。

艾：席尼亚斯王子，请你一定要好好的和哥哥相处啊，哥哥他也一定是十分希望能够这样子的。在只有我和哥哥在一起的时候，哥哥他总是很温柔的……

席：很抱歉，这一点我做不到，现在的我只要一看到你的面孔，就会变得更加的讨厌艾弗拉姆那个家伙了。

艾：呃？

席：他是个不可救药的男人。总有一天，我一定要和那个男人一决雌雄。



艾：席尼亚斯王子，你……

越发觉得这个“海藻头”有意思了。从对话中不但能看出他很好强，而且还有些小心眼，对能和艾莉柯天天在一起的艾弗拉姆居然吃醋……当然，为了自己所心爱的人吃醋也无可厚非，不过居然要说和自己未来的大舅子去单挑……真够恶搞的。

《圣魔光石》中的支援对话真是越来越恶搞了，而且人物刻画的也活灵活现。通过支援对话，玩家接触的再也不是那死板的游戏，而会感觉游戏里的人物来源于生活，来源于自己周围，一切似乎都令人感觉是那样熟悉…………

—— A级支援对话 ——

席：艾莉柯，很抱歉我又这样突然打扰你。但是我有很重要的话要对你说。

艾：是席尼亚斯王子，什么事呢？

席：首先我想先问你一个问题，在你的心中……已经有心上人了吗？

艾：哎？没、没有，还没有那样的人。

席：是吗……那么我要说了。艾莉柯，我好像爱上你了。

艾：哎……咦！？不、不要开玩笑！你在说些什么呀？

席：我不是在开玩笑，现在的我比任何时候都认真。其实连我自己也感到吃惊呢，我竟然抱有这样的感情……但是，我爱你，只有这个感情是怎么也割舍不去的。在与你并肩作战直到现在的这段时间，终于形成了这样的一种感情。我爱你，我不想把你让给其他的男人。

艾：席、席尼亚斯王子……我……

席：不，艾莉柯。不用现在就回答我，我还没有把艾弗拉姆打倒，现在的我还没有向你求婚的资格吧。

艾：为、为什么又扯到哥哥那儿去了呀！

席：身边有那样的男人在的话，你想对其他的男人有兴趣也难啊。只要能够证明我能够超过那个男人，我就能够取得得到你的芳心的资格。我要与艾弗拉姆决胜负，如果我输了，我就会心安理得地对你死心的。但是，我要以这种心情发誓，我一定会打败艾弗拉姆的，等到了那个时候，艾莉柯，我希望能够听到你的回答，话就说到这里了。

艾：王、王子！真是的……怎么自己就随随便便的做决定了呀，不过……

席尼亚斯在A级支援对话中终于向艾莉柯表白了，而艾莉柯可能是考虑到目前处于战争时期，国家尚未稳定，所以并没有做出答复。但是最后那两个字用的妙啊！千言万语包含在这两个字中。

“不过”是转折词，以这个词延伸的意思，可能会有很多，比如艾莉柯也一直喜欢着席尼亚斯，艾莉柯现在对席尼亚斯没感觉，但是可以慢慢培养等……两个字的转机把少女含蓄的心情诠释得恰到好处，同时也为最后两人的结局做了铺垫。

战后，两人暂为大陆和祖国的复兴而各自忙碌着，在一切事务渐渐走向平稳的时候，席尼亚斯向艾弗拉姆发出了挑战。虽然结果是平局，但艾莉柯却被他的英姿所打动，并和席尼亚斯结了婚，两国将永远保持友好关系。



如果说之前的支援对话是成功的塑造了人物的性格，那么这精湛的文笔就是给人物加入了灵魂，让人物更真实，让游戏更完美，堪称画龙点睛。

最后，不得不赞叹《圣魔光石》的支援对话质量之高与支援系统的日趋成熟。



史艾帝国

本期继续上期的话题，向大家讲述《FF1》的风土人情。

文/doubleX 责编/天意



FF1的风土人情

（接上期）

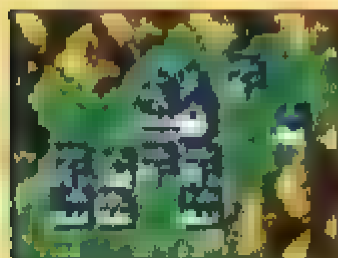
滝の里のどうくつ（Waterfall Cavern）



概要：位于大湖中的瀑布后面的天然洞穴。有一个在寻找主人的路程中迷路的机器人到了此地。

东北方大陆的地理风貌：整个大陆活像一只鹰。两个人类定居点分别位于鹰的眼睛和右翼的位置。鹰的身体是沙漠，位于鹰的心脏位置的Mirage Tower中就有通道通向风之Chaos霸占的Flying Frtress。相比起眼睛处的成堆的山区、右翼处的大片森林和中央一望无际的沙漠，左翼的自然风光明显丰富多了，这里有着据说能测试人们是否真的具备勇气的试炼之城。

ガイアの町（Gaia）

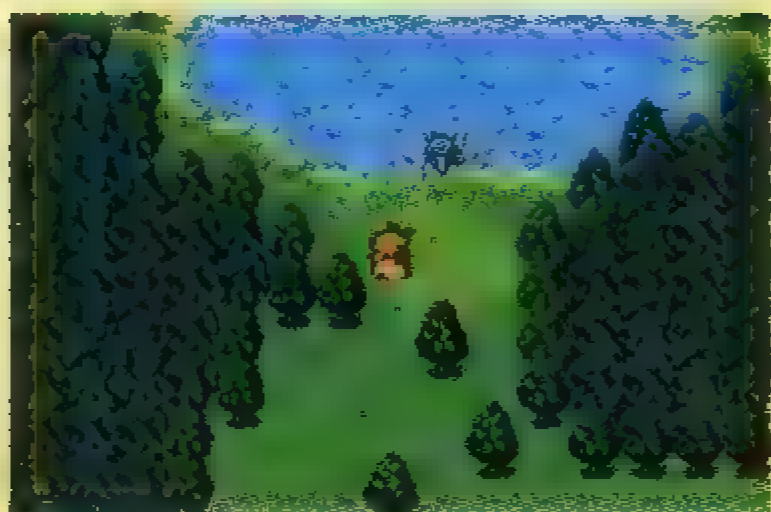


概要：位于群山之中以大地之神的名字命名的镇。因为正好位于“鹰”的眼睛位置故也有鹰之眼的美称。与这个大陆格格不入之处除了他们是唯一的一个说世界通用语言的镇外，还在于镇中著名的妖精之泉。只是目前妖精已不知去向。

—— 考证 ——

1、空气水(oxyale)：妖精之泉的水分为泉表面的水和泉底部的水。泉表面的水就是一般的饮用水；而空气水是指在妖精之泉底部的一种特殊的水，只有依靠妖精钻入湖底才能提炼出来。这就是为什么非得要找到妖精的原因。另外关于空气水还有一个误区是它的作用是使用时不会消耗空气，并不是一般攻略提到的能在水中呼吸。关于妖精泉的位置，在这里用图解释。





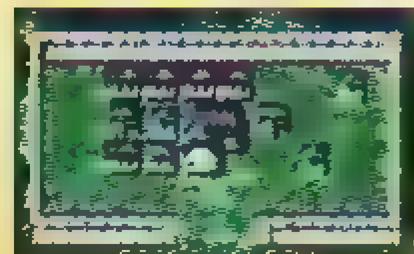
2、又见扫把、女巫和舞女：事先声明她们与先前遇见的扫把、女巫和舞女无关。舞女只是质疑光之战士们是如何来到这个镇的，女巫虽然也带着一把扫把但是她也搞不懂扫把在说些什么。目前比较可信的推测是会说话的扫把只是些被施展过魔法的扫把，它们说的“话”其实只是他们的业务：扫地。其中关键字只是简单的扫地时候的“沙沙声”。另外早期的攻略会把这个女巫误认为会失传天空语的学者Unne。

3、妖精的去向：妖精能在沙漠旅团买到这点不错，但是可不是沙漠旅团将她捉走的，否则光之战士们应该去沙漠旅团将她抢回来而不是买回来。将她捉走并买给沙漠旅团的是镇中的一个海盗。只是他是怎么离开这个群山包围与世隔绝的镇，然后做成这笔买卖的。难道这个镇也有一艘飞空艇，再仔细看看移居到这里的舞女和女巫答案应该是肯定的，否则怎么移居呢?

4、奇怪的光：镇中的一位少女说到她在夜空中见到了飞向西边的奇怪的光，其实这暗示四大水晶的光都会汇聚到中央的Chaos神殿内黑水晶中。这已通过Flying Frtress的3F观望孔观察得到了证实。

5、妖精和精灵：虽然它们都带一个精字、与人类有着相似的外貌并且有些游戏中将它们设计成同一种类，但是在FF1的世界中它们完全是两个不同的种族。一般的RPG中妖精指的是只有人类手那样大小，背上长有翅膀的种族，一般为女性。而精灵是指比正常人稍高，耳朵尖尖的种族，男女皆有。说到精灵提一句：这次GBA的日版和美版墓碑上留名的都是林克。

ルフェイン人の町（Lufenia）

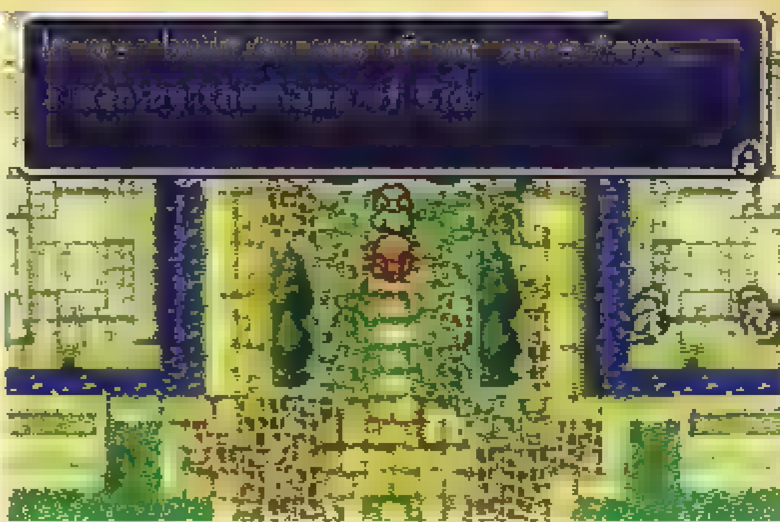


概要：被从天空中赶下来的天空人为定居在地面而在森林中建造起来的城镇，其选址森林的原因是为了掩人耳目，躲避风之Chais的追杀。（即使用飞空艇也只有一个降落点）

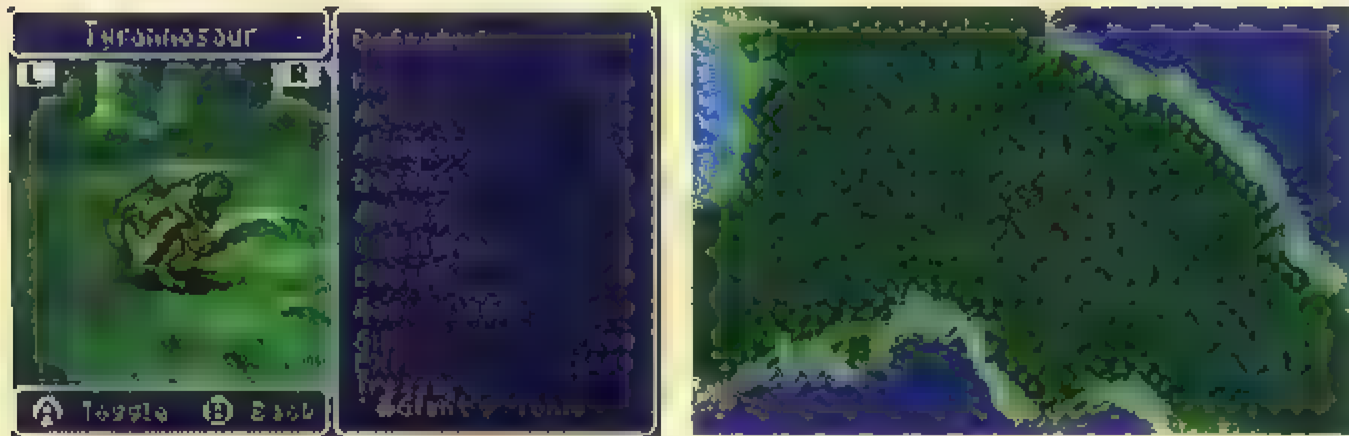
赵鑫	一次，妈妈问我学习和玩游戏哪个重要，我回答：“都重要！”心里还想着：学习是被动的重要，玩游戏是主动的重要！
读者资料	14岁，男，100029，北京朝阳区芍药居北里110楼1911号

—— 考证 ——

1、シド（Cid）——飞空艇的制造者：谁说FF1没有FF历代的关键人物Cid的，有图为证。



2、遇见率奇低的怪物：在该镇附近的森林中的一片湖内存在着编号为103十分难遇见的龙。其较高几率的遇见地目前比较可靠的消息是如下方右图所示的红线的左侧的区域，越过了红线遇见的几率就更低。



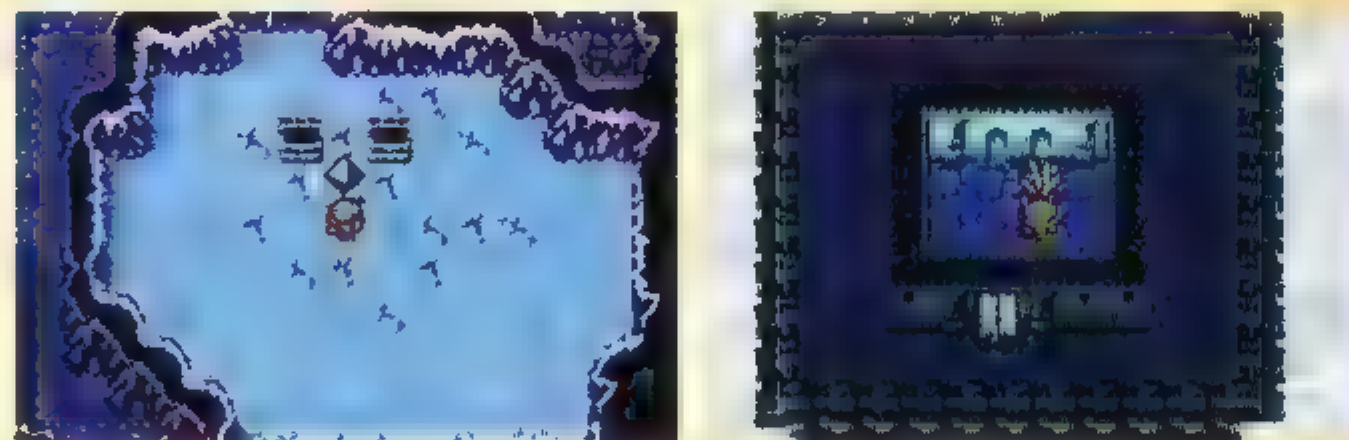
3、罗塞塔石碑（ロゼッタ石/Rosseta Stone）：玩过大航海系列的玩家应该还有点印象，在游戏中记载着天空语的罗塞塔石碑确实真有其物。据史料记载：罗塞塔石碑制作于公元前约196年。1799年8月在野心和梦想的驱动下，拿破仑率领法国军队远征到埃及，在尼罗河流域附近的小镇罗塞塔中，他的士兵发现了块黑色磨光玄武岩的石碑。它长约115厘米，宽约73厘米，厚约28厘米，上面还有密密麻麻的三段铭文，由于岁月风沙的侵蚀，字迹已经有些模糊了，它被以它的发现地的名字来命名。（大航海时代中也是在这个位置发现它的）二十多年后，一位法国天才语言学家商博良破译了这块石碑上的古埃及文字为“法老王朝之后托勒密王朝时一位国王的登位庆典公告。”这标志着古埃及文字获得了全面解读。自此，国际考古学揭开了崭新的一页。经过后人的反复研究还发现它用到了三种部落的语言书写。只可惜在游戏中并没有为它安排道具形象，我们只能看实物图解馋了。说到道具形象就引出了下面所说的“两个”唯一。



4、FF1世界的“两个”唯一：吕干沙漠和一开始出现的断桥是唯一在正常游戏中只显示一次并不显示在地图上的两个地名。吕干沙漠的英文名-Ryukahn与贤者Lukahn只差了一个音。

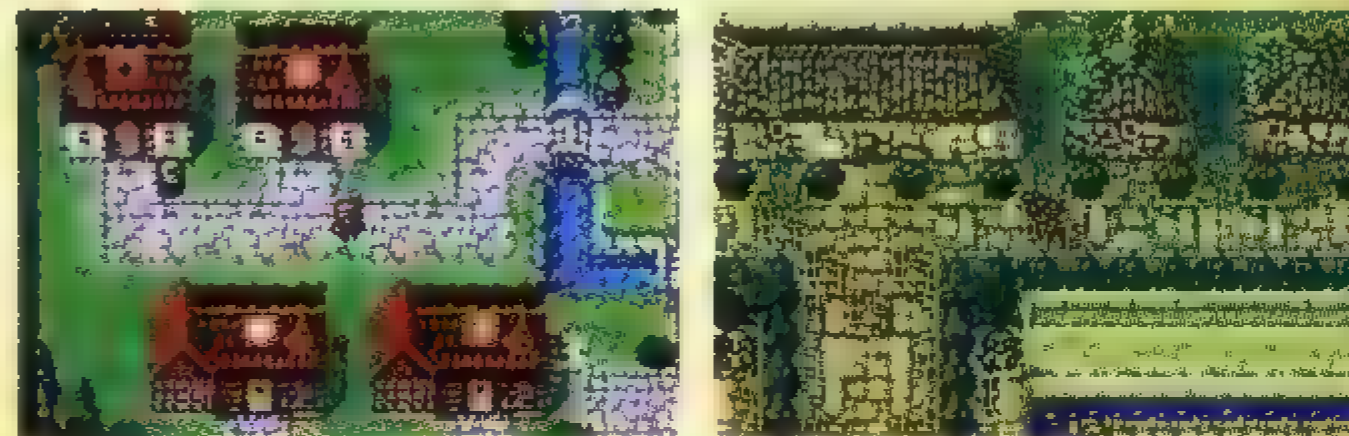


浮游石和晶体石（アダマンタイト/adamantite）是唯一出现道具形象的两样物品。另论可无数次显示地名但不显示在地图上有Sunken Shine与Flying Frtress这两个（又是“两个”看来FF1与“两个”结下了渊源）。



5、贤者Lukahn的寿命：与天空人的对话中我们得知Lukahn的预言四百年前就在天空人中开始传播。这样看来现在依旧活着的Lukahn至少已经活了400多年，这早就超出了一个正常人类的寿命。一种假使是Lukahn是天空人，但是游戏中也明确提到了这个预言已经在天空人中传了好几代了。游戏中又多次谈到天空人的祖先在四百年前制造了天空城。这么看来Lukahn比天空人的寿命要长的多。难道又是像魔戒那样将贤者设计成次神级的。另外，天空人称呼光之战士为Light Bearers，意指是光的传播者。

6、迥然不同的建筑风格：这点可从与世界上其他城镇的建筑物对比中看出。其他城镇的建筑风格基本属于西欧式，而它的建筑风格带有浓烈的维京味。



—— 不可思议之处 ——

1、唯一能与光之战士交流的人？：即使没有学会Lufenia人的语言，光之战士们依旧能在镇中的魔法店中购买魔法……这么看来应该是魔法店的老板（也就是一黑一白两个魔法师。）能听懂光之战士用的语言，否则他们是怎么和光之战士

们交流，出售商品呢？可是为什么他们不帮光之战士做翻译呢？当然也不排除他们的交易方式只是简单的用手指指桌上的商品，然后将钱扔在桌上拿商品走人这种原始的方式。（不指商品直接掏钱也可以，反正商店中就一种商品。）可是问题又来了，买魔法是一种服务多少需要书面或口头传授的吧。不交流怎么行呢？难不成是这个世界已经将魔法灌注到魔法球中要用时取出来再将MP输进去释放就行了。姑且不论这种使用方式会损坏魔法球。我们都知道一个黑巫师（くろまどうし/Black Wizard）或白巫师（しろまどうし/White Wizard)最多可以记住3×8=24种魔法。如果换成魔法球就要24个，假使其为标准魔法球也就是有一个拳头那么大。拿24个对瘦弱的法师也是一个不小的负担。仔细想想道具的携带问题更加夸张。战斗中能用的道具不谈数量即便是种类也早超过正常人的携带量了。

2、光之战士惊人的学习能力： 学习一种语言要花多久，我们中的大部分人从小学就开始接触了英语，即便是到大学也还不是每个人都能与老外流利地交流。可是我们的光之战士们确只用了片刻就学会了天空语。这……这除了光之战士有惊人的学习能力外，另一种可能就是天空语与世界通用语相近，不然不可能学得那么快。

しれんのしろ（Citadel of Trials）



概要： 这个城的正式名字叫试炼之城。因为从城外间的王座开始城中的每一根柱子都是一个传送点，因此人们也将它称为“传送之城”。也许得到它的正式名字的原因就是因为走进城后不知会被传送到哪里，具有考验对未知事物勇气的功能（这点与现实生活很相近）。

—— 考证 ——

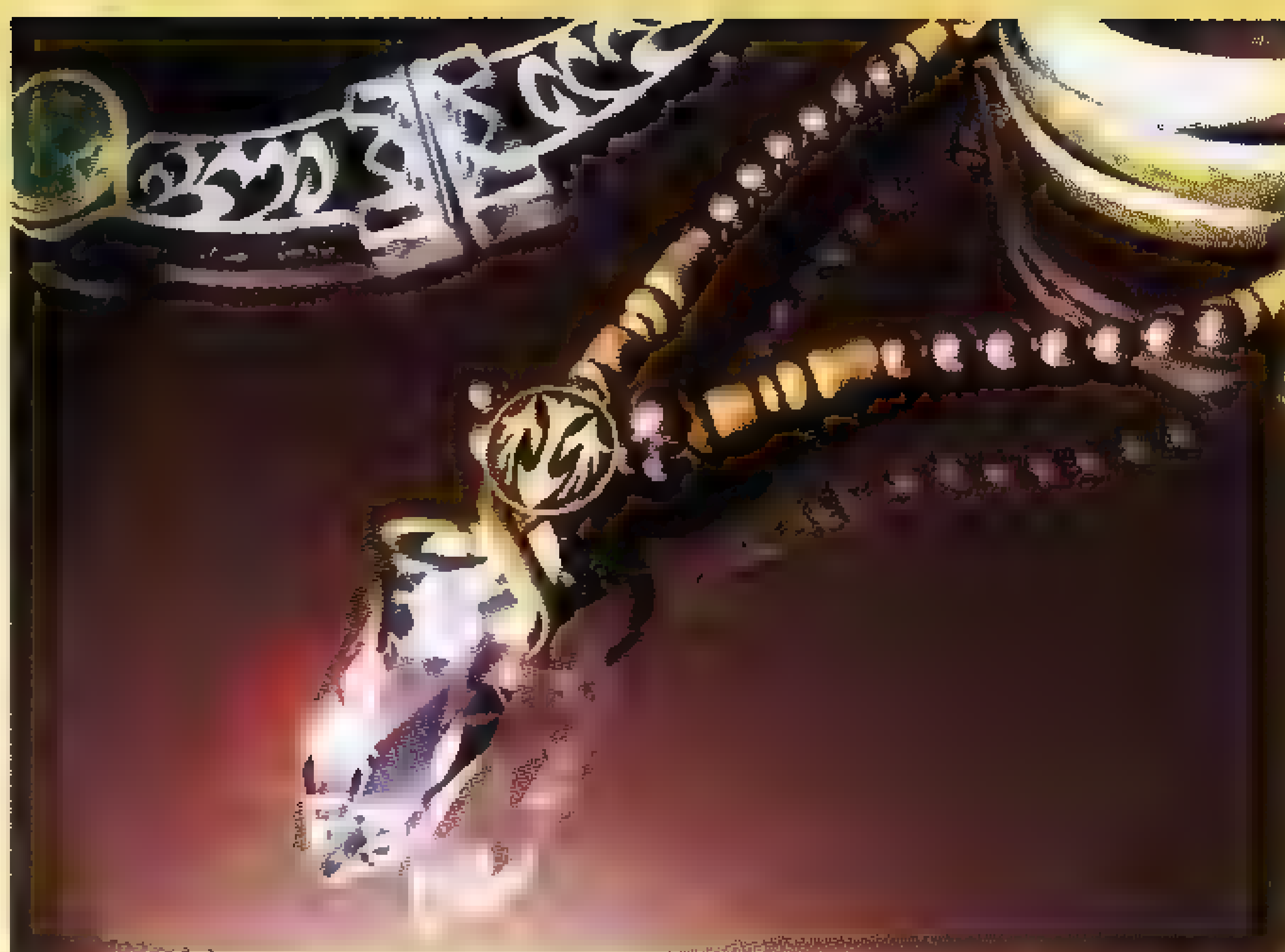
1、来到这个城的交通方式： 除了用飞空艇飞来外，还可以借助外面的那条通向大海的小河坐船转独木舟到达。鉴于飞空艇停放的地形限制太多，找到一个能停的位置往往需要走很长的路才能到达，相比之下还是坐船方便。

2、支线： 主线剧情中这座城其实并不必来。因为转职这一事件自FC版开始就是FF1中存在的最大的支线剧情。即便是不转职依旧可以KO最终BOSS，完成游戏。这么说来不转职通关也成为极限通关的一大重要研究。GBA版新增的SOUL OF Chaos则是另一大重要的支线。

ミラージュの塔＆浮游城（Mirage Tower& Flying Frtress）



概要： 400年前天空人最大限度地运用



风的力量，所制造的浮游在星云中的城堡和通向城堡的传送塔。他们是天空人拥有着高度文明的象征。另外铃声控制技术也被用到其上，チャイム（Chime）就是一个很好的例子。

—— 考证 ——

1、天空人战败的原因： 也许有不少人对为什么拥有着高度发达科技的天空人会打不过风之Chaos感到纳闷吧（这种高科技要消灭Chaos应该也不在话下吧！）！其实原因很简单，天空人的科技无论是飞空艇还是Flying Frtress都依赖于风的力量，只要限制住他们的力量来源——风，他们就将手足无措。对于风之Chaos而言限制风不就是件小事吗？于是即便是天空人殊死抵抗，失去力量来源的他们还是死伤殆尽只有极小一部分逃了出来。

2、机器人与跳跃方块（ワープキューブ/warp cube）： 当在Waterfall Cavern中的机器人将跳跃方块交给光之战士后机器人就会“卡”的一声停止运行，因此有不少人认为跳跃方块是机器人身上的一个重要的不可或缺的零件。但是游戏中很明显的回答：不是，跳跃方块充其量只是进入Flying Frtress一个工具与机器人扯不上关系，机器人停止机能也只是煽情的一种手段。图中显示的是在Mirage Tower中的另一位机器人说的话，很明显地看出是这位机器人将跳跃方块拿走了。如果你还坚持重要零件说唯一的可能就是那个机器人神经质的拿下身上原本好的零件硬要装上跳跃方块……

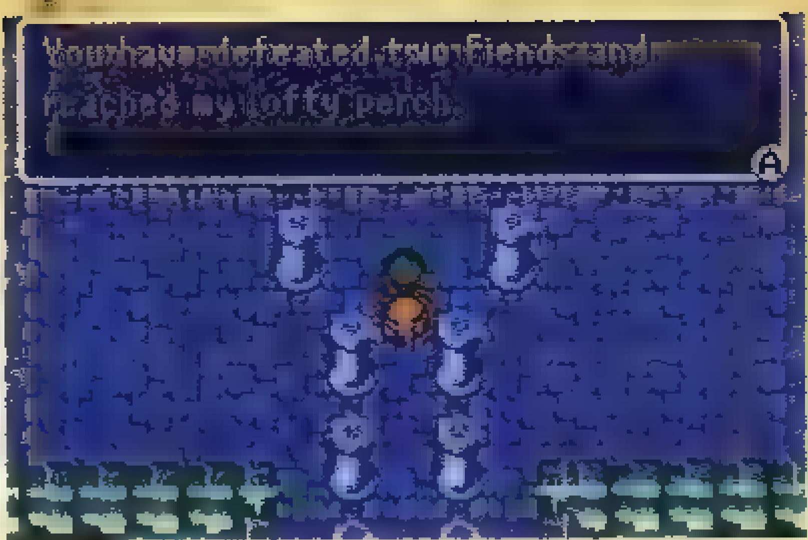


—— 不可思议之处 ——

1、击倒Chaos的顺序： 除了土之Chaos强行规定要第一个击倒外其余三个Chaos并没有规定击倒的顺序。怪事来了，图中是与风之Chaos决战前。风之Chaos所说的被击倒的Chaos的数量

张萨恩	有机一族虽然是老大，无机一族才是伟大！
读者资料	15岁，男，100016，北京朝阳区酒仙桥西十里居106号，兴趣：GBASP

和名字的截图。问题是它说的永远是土和水这两个Chaos的名字，可水之Chaos还不一定已经被击倒了啊！另外从它的话中我们可以看到游戏内定的Chaos击破顺序是土—水—风—火，可是论实力排明明是土—火—水—风……BUG。另外，每个Chaos在被击破前总是很嚣张地说一番，一点创意都没有。



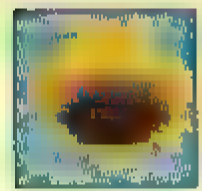
2、时间定格：FF1的时间永远定格在中午14：00左右，不信看Mirage Tower的投影位置。





3、黑白配：继上次在同一层同一房间中找到相差悬殊的金钱之后，这次我们又发现了同一层同一房间中的两种相互对立的防具：黑袍（くろのローブ/Black Robe）和白袍（しろのローブ/White Robe）。这种在物品设计上的怪事其实还有。在火系敌人盘居的Mount Gulg（火山）中我们还找到过对火系敌人特效的冰系武器和防御火系敌人的护甲。

ドラゴンのどうくつ（Dragon Caves）



概要：坐落于西北方大陆东边不远处的岛屿上穴居着强大但与世无争的龙族。因为是五岛六洞的形式。（GBA版是7洞）人们又将它称为“龙王五岛洞”。

—— 考证 ——

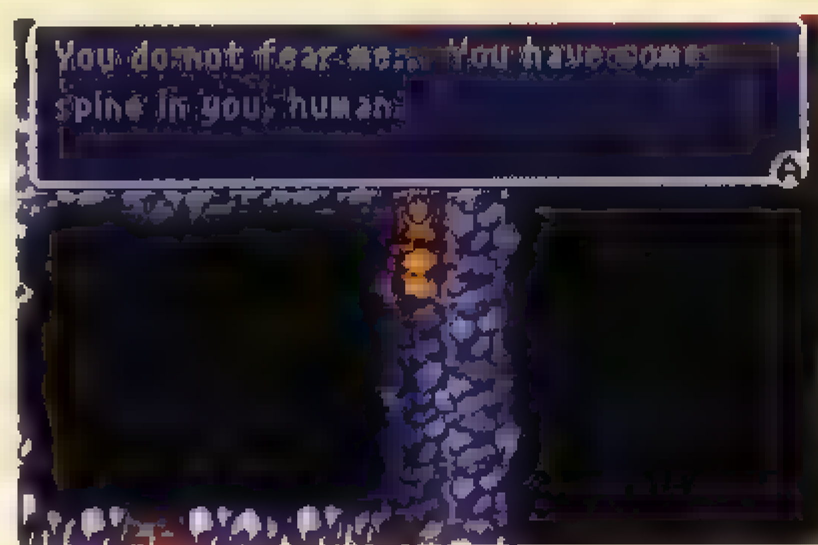
1、整个世界唯一的五座岛屿：写到这里还真佩服史克威尔。整个世界除了海水，三块大陆外就只剩下这五座岛屿且每座岛屿上还都有洞，地形的利用率还真不是一般的高。唯一不解的是为什么西北方大陆有一大半是用山区和森林填充的，找贤者Sadda要大费周折的用到两个洞穴，这应该就是第一次设计RPG游戏经验不足的一大表现。

2、勇者之证明=老鼠尾巴？：龙王巴哈姆特只是简单的一句：“我要老鼠尾巴——勇气证明。”却成为整部FF1最大的悬念，有人以生物链的观点为依据提出了FF1世界中最强的生物龙害怕最弱的生物老鼠的生物链结论。由此证明了把能取到老鼠尾巴的人视为勇者的观点。有人则认为这纯粹是巴哈姆特的恶趣味。还有人居然提出了光之战士全是女孩子故以此考验的观点。不过在下比较认同的是下一种观点：即是强调寻找的过程就是体现勇气的过程，至于找到什么并不重要。（巴哈姆特也是如此要求手下的龙族成员的，这就是龙强大的原因）如果你也肯定这种观点但还是要深究为什么找到的是老鼠尾巴而不是别的东西。在下则给出早期的FF中龙与老鼠有很深的渊源这一答案：撇开FF1，在FF3中守卫龙眼神殿的不就是一只大老鼠。在给予勇者们力量时，巴哈姆特罕见地张开了双翼。



3、人龙时代：比浮游城的存在还要早，人和龙生活在一起的时代。不少关于FF系列的书籍中都提到了这个时代的存在，但是其相关资料可以说是一个断层。游戏中能找到的也只有像图中所显示的寥寥几句来凸现其存在。

—— 不可思议之处 ——



人和龙的相同处：“你不要害怕我，我（身上）有一些（与你相同的）肋骨，人类。”如果按照这一说法那么人类也不该害怕任何东西……因为总能找到一些相同之处的……当然其也有可能在暗示着人是由龙“退化”而来的这一说法。



张弛	如果说NDS只会干扰游戏玩家的话，那么PSP也充其量不过是个可玩游戏的高级PDA。
读者资料	19岁，男，050061，河北石家庄天苑小区F10-4-403，兴趣：修改游戏

机战天空



在开始本期话题之前，先说一点题外话：最近有不少读者来信询问《OG2》宣传片中背景歌曲的问题，该歌翻唱自《超级机器人IMPACT》的印象曲《Machine Soul～奇迹を呼ぶIMPACT POWER～》。OG版的演唱者目前不明，似乎也没有推出单曲CD。

十四 想要保护的人，必须打败的敌人·来自“学校”的孩子们

在DC战争爆发之前，地球联邦曾经组建过一个士兵培训机构，代号为“学校(SCHOOL)”。这个机构本来是为了把少年培养成精锐士兵而建立的，但由于负责人阿多拉等人为了目的不择手段的办事方针，“学校”逐渐变质成为一个臭名昭著的非人道组织。

为了“制造”出完美的士兵，以阿多拉为首的“学校”技术团动用了一切可以动用的手段：外科手术、药物、精神控制以及种种摧残身心的训练与试验。“学校”按照素质将孩子们分班，分别以各种金属命名。目前可以确认的包括黄金(拉丁语 Aurum)班、黄铜(俄语 Латунь，发音为Latuni)班与青铜(英语Bronze)班等。奇怪的是这些班都是以不同的语言命名的。作为“实验样本(Sample)”送入“学校”的孩子们甚至连名字都被剥夺，只能以班级代号称呼。孩子们有的经受不住折磨悲惨死去，有的在重复的实验下最终变成废人……



在种种非人的摧残之下，“学校”的孩子们之间产生了深厚的友情。他们为自己取了新名字，努力守护着自己心中最后的一小片自由天地。青铜班的孩子接受的都是两人一组的连携作战训练。青铜27号(Bronze-27)塞奥拉·修拜茨尔与青铜28号(Bronze-28)阿拉德·巴兰卡这对活宝搭档也是其中的一员。塞奥拉是个性急易怒而又固执的女孩，阿拉德则是“学校”中少有的开朗孩子。阿拉德经常说“假如你的脑袋也有胸部那么柔软就好了”之类的话，然后被塞奥拉爆打。这样打情骂俏般的闹剧一直点缀着二人的搭档生活。黄铜班11号(Латунь-11)拉托妮是“学校”中最年幼的孩子，大家都亲切地叫她“拉托”。由于重复的实验与训练，黄铜班的孩子逐个死去或被“废弃”，最后只剩下拉托一人。而她也因此患上了严重的对人恐惧症，经常一个人躲起来偷偷哭泣。此时出面安慰她、保护她，甚至代替她接受实验的，正是体贴的大姐姐——黄金班1号（Aurum-1）凪沙樱花。她是“学校”中资格最老，经验最丰富的实验样本，也是这群孩子们仰慕的“大姐姐”。樱花本人一直将保护这些弟弟妹妹当作自己的头等责任，

王星	我已经面临会考了，所以暂时和《PG》分开一段时间，我也会一如既往地支持你们。
读者资料	15岁，男，102401，北京市房山区良乡镇苏园小区11号楼4单元202室，兴趣：看《PG》、火纹

为了他们甚至可以牺牲自己。在某一次作战中，拉托的座机坠毁，生命垂危。联邦军少尉杰达·贝诺迪与搭档卡奈特·珊迪救出了拉托，并把她当作自己的女儿一般养育起来。在与伊达隆盛、夏茵公主等伙伴的接触中，她内心的阴翳也逐渐解开，露出了纯真的笑脸。但同时，她也仍然在担心留在“学校”内的樱花姐姐、阿拉德、塞奥拉等同伴。

DC战争爆发后，原“学校”的技术层带着残余的样本投靠了DC，负责人阿多拉更当上了DC的副总帅。而樱花、阿拉德与塞奥拉也就都成了DC的士兵。监察军战争中，他们被作为新DC的战力投入战场。但阿拉德很快为保护塞奥拉而被俘虏，在拉托的说服下加入了联邦军。他们满心希望把另外两人也从“学校”中救出来，但却总是与成功失之交臂。“学校”方面更是将塞奥拉与樱花洗脑，篡改了她们的记忆，令她们将阿拉德视为仇敌。但伪造的记忆终究还是赝品，在一次战斗中，面对处于生命危险之中的阿拉德唤醒了塞奥拉真正的记忆，令她想起了谁是自己想要保护的人，谁才是必须打败的敌人。

随着战事的进展，拉托等人终于来到了“学校”的根据地——大地摇篮。但此时出现在他们面前的樱花已经被抹销了全部记忆，变成行尸走肉一般，无论拉托如何呼唤也无法醒来。幸好“学校”的凯尔布·塞洛博士良心发现，在他的帮助下，樱花凭借自己强韧的意志恢复了记忆。得到樱花姐姐这个强大的助力，拉托、阿拉德与塞奥拉打倒了一直摧残他们的老巫婆阿吉拉，但没想到这个鼻子长度有普通人三倍的老巫婆借助自律金属细胞的力量再次复活。为了贯彻“保护自己的弟弟妹妹”的信念，樱花毅然启动了自爆指令“CODE ATA”，与必须打败的敌人一同化为灰烬……她的躯体如今回归大地，尘归尘、土归土、灰归灰……沉睡吧，在大地母亲的摇篮里。

保护“想要保护的人”，打倒“必须打败的敌人”，这就是来自“学校”的孩子们永恒的主题。



阿拉德与塞奥拉的座机PTX-015R“百舌(WildWürger)”与PTX-016R“隼(WildFalken)”是玛奥重工以ATX计划的技术积累为基础开发的新一代PT。这两部机体中，百舌采用盖修班斯特系的骨架，设计思想与古铁如出一辙，主要武器是右腕的甲虫粉碎挟(Stagbeatle[注1] Crusher)，此外还有三联格林式机关炮与冷金属剑等武器。隼则采用了修克拜因系的骨架，是继承白骑士思想的炮击战机体，同样装备了光束/实弹两用的奥克斯坦枪(OxTon Rifel)。此外，百舌在脱去被戏称为“马甲”的外装甲(Jacket Armor)后还可以展开背后的光束翼进入高机动状态，与隼进行称为“比翼鸟(Twin Bird Attack)”的连携攻击。顺便一提，这两部机体还各有一部红色的同型机存在，称为L型。但红色隼在监察军战争的初期就被破坏了。

拉托与她的好友夏茵公主驾驶的两部XAM-007“精灵利昂(Fairlion)”是外宇宙航行计划“TD计划”的副产物。这两部机体分别称为“精灵利昂·银(Fairlion S)”与“精灵利昂·金(Fairlion G)”。这种命名方式令笔者想起了那个有名的《口袋〇〇》。这两部机体搭载了小型化的泰斯拉驱动器，并极力削减体积与重量，目的是追求极限的机动性(至于那种造型就纯属恶趣味啦)。为了弥补装甲的不足还搭载了能量力场发生装置。此外，由于夏茵公主并未接受过战斗训练，这两机还搭载了称为“W-LINK系统”的人机界面：公主的金色机由驾驶银色机的拉托遥控，而公主本人则用她与生俱来的预知能力支援拉托。精灵利昂的主武器为“东方激光(Восток[注2] Лазер，发音为Vostok Lazer)”，这个怪异的名字不知是不是受了PC上某著名射击游戏系列的影响；以及利昂系列高端机型标准武装“音速驱动(Sonic Driver)”。另外，这两台机体也有一组充满了恶趣味的合体攻击“皇家碎心(Royal Heart Breaker)”，玩过OG2的玩家应该对这招再熟悉不过了吧。

最后是樱花姐姐的座机，ASK-03C“杂烩(法语 Rapiecage)”，由于这个名字有些不

雅，一些人按照某傻瓜命名法又将其称为“大樱花”。这部机体是以影镜从平行世界带来的ASK-AD02“沙尘救星(AshSavior)”为母体，参考了捕获的PTX-016R“隼”，再结合间谍拉米娅发回的ATX计划资料改造出的亚种PT。正如其名所示，这部机体集ATX计划之大成于一身：右手装备格斗武器“麦格南[注3]利爪(Magnum Beak)”，左手则是与白骑士如出一辙的“超奥克斯坦炮(Over OxTon Launcher，简称O.O.Launcher)”。背后装备了一对可动翼，攻击力、防御力与机动性都非常优秀。另外，由于本机的特别设计，可以单体完成原本需要ATX计划两机连携的攻击模式，称为“最终制裁(Uncanny Ultimatum Nail，简称U.U.N)”。



豆知识

1. Stagbeatle是一种凶暴的大甲虫，中文名称不详
2. Восток也可以指南极的沃斯托克冰湖(Lake Vostok)，游戏设定中取的是哪种含义不详
3. Magnum原指一种1.5升的大酒瓶，军事学上指一种加长型的大威力子弹以及可以发射这种弹药的枪支——例如著名的“沙漠之鹰”

十五 ——流星划破夜空·航向星海之翼



我们在之前曾多次提到“TD计划(Project TD)”，那么这究竟是怎样一个计划呢？

TD计划是由菲利奥·普雷斯提博士推进的恒星间航行计划，目的是开发出小型化的恒星间航行载具。这原本是与军事无关的民用计划，但随着DC战争的爆发，菲利奥博士参加了DC并参与了利昂系列机体的基础设计。但他本人却是个性格温和，厌恶战争的和平主义者。DC战争结束后，TD计划由联邦军继续推进，但联邦军却始终希望把计划的成果应用到军事上。对于这种行为，菲利奥感到心痛却又无奈。

作为TD计划的测试驾驶员中的No.1，菲利奥博士的妹妹斯蕾是一个自尊心极强，充满精英意识的女性。她相信TD计划的正选驾驶员除了自己外别无他选。同时，她也是一个体贴哥哥的好妹妹，当菲利奥博士被监察军俘虏的时候，她宁可将TD计划的试作机提供给DC残党也要救出哥哥。

比起斯蕾，另一位测试驾驶员艾比斯·道格拉斯的驾驶技术要差上好大一截，在试飞中屡次

坠落使她得到了“流星”这个充满嘲弄之意的绰号。但她对于计划的热情决不输给任何人，菲利奥也正是看中了这种不服输的性格，将她内定为计划的正选驾驶员。

无法接受这个结果的斯蕾独自驾机离开。在监察军战争中虽然为了保护哥哥几次出现，但心高气傲的她始终不愿与艾比斯和解。就在TD计划的成品α样机YAM-008“奥尔特利昂(Altelion)”出炉之际，菲利奥羸弱的身体终于无法承受过度操劳，撒手人寰。受到严重打击的艾比斯丧失了奋斗的意志，开始消沉度日。而斯蕾则将哥哥去世的责任归咎于艾比斯，驾驶另一部β样机YSF-34“维加利昂(Vegalion)”屡次袭击艾比斯。最终，菲利奥的助手兼恋人，TD计划开发主任高仓鸫向斯蕾讲述了菲利奥的苦心。斯蕾终于醒悟到自己被无谓的胜负蒙蔽了眼睛，因而忘记了哥哥的星海之梦。终于，斯蕾与艾比斯屏弃前嫌，两部样机合体为γ样机——也就是TD计划的最终成YAM-008-HI“海贝利昂(Hyperion)”航向无尽的星之海……

TD计划的成果统称为“77系列(Series 77)”，包含α试作机YAM-007“奥斯特利昂(Astelion)”、β试作机YSF-33“卡利昂(Calion)”、α样机“奥尔特利昂”、β样机“维加利昂”与γ样机“海贝利昂”5种（为什么AM系列的机体全都要叫“XX利昂”咧……）。

奥斯特利昂与卡利昂分别是α、β两样机的试作产品，但并没有搭载合体机能。77系列的共同特点是“高速”，奥斯特利昂与卡利昂都搭载了性能优秀的新型泰斯拉驱动，拥有远远凌驾于现役兵器的机动性和运动性。在出资者石动重工的要求下，这两种机体都搭载了机炮、导弹与音速驱动器等武器。奥斯特利昂还安装了名称冗长的高机动全弹发射攻击程序“回旋超高加速机动瞬间齐射(Maneuver Rapid acceleration Mobility break Volley shoot。简称Maneuver RaMVs)”。



α样机“奥尔特利昂”、β样机“维加利昂”是77系列的成品样机，在原本试作机的基础上增加了重力制御系统，性能有了质的提高。两机还能够合体为TD计划最终成品机“海贝利昂”，并使用经过改良，名称更加冗长的“回旋重力控制回旋超高加速机动瞬间交叉齐射(Maneuver Gravity-control Rapid acceleration Mobility break Cross shoot，简称Maneuver GRaMXs)”。顺便一提，α、β两样机的名字分别来自牛郎星(Altair)与织女星(Vega)，从这里也能看出菲利奥希望两机合为一体航向星海的心愿。

超级机器人大战 杂谈

◆**自爆密码ATA：**影镜组织使用的自爆密码“ATA”全称为Ash to ash，典自基督徒葬礼上的祷词：“his body to the ground，earth to earth，ashes to ashes，dust to dust.”意为“他(死者)的躯体如今回归大地，尘归尘、土归土、灰归灰。”

◆**奥克斯坦枪：**OxTon是Ox Tongue Spear的缩写，中文称牛舌枪，是一种15世纪流行于法国和瑞士等地的双刃长枪，比一般的骑兵枪(Lance)要短4成。

◆**修克拜因：**Hückebein指的是北欧神话中主神奥丁身边的乌鸦Hügin，代表“思维”。此外二战中德军战斗机Folke Wulf Ta-183也叫做Hückebein。



（本文部分资料来自机战世界）

文/Justice 责编/天意

恶魔古堡

MORPHGEUR的新版本已经可以完美模拟MD上的《血族》和SFC上的《恶魔城4》了，以前的版本玩MD上《血族》的时候只能玩出KONAMI的标志就死机，根本进行不下去，现在则可以将近100%的速度模拟了，而PALM上的模拟器根本就玩不成。SFC上的《恶魔城4》也可以运行的比较流畅，随着PDA的普及，跟WINDOWS兼容性更优秀的PPC的发展速度显然要优于老牌的PALM OS（连一直比较支持PALM的SONY也说要发布PPC机型了），这从软件的更新频率就能看出来，更多的开发者带来的自然是更多的可能性，连次世代的PS都已经可以模拟了，未来我们会用PPC玩到所有WINDOWS可模拟的恶魔城系列也已经不远了

随身玩《月下夜想曲》和《血之轮回》一直是我们的梦想，看来现在离这个梦想的实现差的就只有够升级机器用的MONEY和等模拟器更新的一点时间而已了。

文/ASTAROTH 责编/天鬼

恶魔城之百科书屋

如前文所述，卡玛利拉（Camarilla）身为现存最大的吸血鬼党派，首先理所当然地就是为血族在现代社会争得更大的生存空间。密党是个开放的社群，声称所有吸血鬼皆为成员。不管他们是否想加入——标准的伊拉克式民主，容许你选择，但只有一个选项。由此专制的主旨就可以想象得到卡玛利拉是个如何重视阶级和秩序，并且本位主义极端严重的组织；任何血族，不分血缘，一律欢迎加入。

上期的百科书屋已经先介绍过了，密党和其他的党派一样，也是约在十五世纪左右时的“大反动”之后成立。卡玛利拉成立后，由于实行“潜藏戒律”，血族成功躲避“宗教审判”也就是教会对行使超自然力的异端生物进行的全面猎杀行动的人数大量上升。由此，十三支氏族之一的梵卓族认为自己大力促成党派的形成，因而许多血族才得以存活。这也就是为何各氏族之间的整合要由梵卓族来进行的原因。



密党的规模是最大的，拥有7个，也就是超过半数的氏族加入。七个氏族的长老会定期召开的高层会议（Inner Circle），这个会议是用来为卡玛利拉制定总行动纲领的。主持者自然也是负责各氏族之间的协调工作的梵卓族族长。这个会议除了为梵卓族制定总行动纲领之外的另一个作用就是选出以前略为提到过的Justica（在这里这“正义”的变格是当“法官”的意思来译的……）。那么大法官是由卡玛利拉最高权力机构所选举而出，作为卡玛利拉权力理论上的代理和执行者，自然也就有着非同一般的巨大权力。定期召开“秘会”（conclave）就是其中的一项。秘会只能由大法官才能召开，但裁判长是由最高会议（Inner Circle）选出的，这也说明了大法官作为卡玛利拉权力的代理者只是原则上的，实际上的最高权力仍在最高会议的手里捂着，因此大法官的实际作用通常还是卡玛利拉权力的执行者，并且还是在最高会议的监视下行使这点可怜的权力的。秘会在理论上是所有成员均可参加的，但事实上则只会邀请地方上比较重要的血族人士。密会的目的是共议同盟内部近期的某个重大事项和处理有关六戒律相关的重大事务。大法官通常是由辈份较

高且颇具威望的长者来担任的，因此最高会议才可以放心地由他们负责对戒律进行解释和对触犯相关戒律的血族进行量刑。在大法官（Justica）之下还有执政官存在（archon），并以复数形式随侍在大法官之侧。执政官有约见普通血族的权力。当然，这也必须是在事态严重的时候才可以使用的，难道血族也很重视人权么?

除了第一大党派密党卡玛利拉之外，第二大党派就该说到魔宴同盟（The Sabbat）了。魔宴同盟的出身并不好，传言是起源于中世纪的死亡祭典。魔宴以恐惧、武力和威胁作为统治方式，传说魔宴会将新加入的吸血鬼活埋，造成其恐惧，并再以仪式和血系（Blood Bound）加以控制。这种很多血族所不能理解的疯狂让该党派之外的许多血族畏而远之。魔宴同盟行事野蛮暴戾，唾弃一切人类哲学或道德的束缚，而把享受吸血鬼的不死之身当作自己生存下去的兴趣。魔宴成员通常称呼Sabbat为“黑暗之手”。虽然每个氏族都可以加入魔宴，但主要是由两个氏族所控制。魔宴的主控者是勒森魃族（Lasombra）和棘秘魑族（Tzimisce）。前者优雅而具侵略性，认为自己是血族的极致，坚信着神谕和优胜劣汰的法则，是高贵亲切与全然鄙视的奇妙组合。后者在血族中以极端的残忍和暴虐而著名，他们拥有非凡的异能，可以藉由毁损对手躯体，从而重新塑造自己惊人的美貌（真是一定要说的话还是这两个种族比较能代表吸血鬼华丽而危险，冷漠又极具侵略性，高贵而又残忍的形象）。在这两个拥有传统吸血鬼气质的变态族群的领导下，魔宴企图废除六道戒律、摧毁密党，而且还喜欢将人类视为低等动物,随意驱使残杀，并最终征服凡人世界。其实作为各项能力均大幅高过人类的种族，根据进化论，血族把淘汰弱于自己的人类征服（注意，这里用的词不是毁灭）本来就不是没有道理可循的。更况且吸血鬼的食物本来就是人类，吸血鬼征服人类，并驯养其成为家畜进而再发展出畜牧业的想法更是和人类的食用动物养殖业从低级到高级的发展不谋而合啊。当然，事实上也确实是有这种吸血鬼眷养活人作为“无限保质期食品”的事情发生过，若埃斯大神笔下的马瑞斯的主人（当然若埃斯大神的故事发生时这2位也都已经变为吸血鬼了）就曾经是一个吸血鬼的“长期储备





干粮”，据说人类被吸血鬼吸取血液的时候会有一种快感产生，这就促成了一部分人因为追求这种异样的快感而自愿成为被吸血对象，而吸血鬼们也很乐得有这样主动的食物送上门。若埃斯的小说里还详细地写到被吸血对象的生活问题，比如不可以在主人进食也就是吸自己的血之前进食。吸血鬼对自己的食物的生命也自然要比对其他人类的生命看重一些。对一些有才华，譬如能和主人一起吟诗作乐的“食物”甚至还能受到血族一定程度的尊重。总之魔党的成员和行事作风和死板教条的密党有很大不同。说起来，特立独行，习惯出人意料可以说是他们最好的形容吧。魔宴同盟每统治一地，便在该地广募成员，以致于他们的势力像毒藤般迅速蔓延。再加上他们顺应自己血族本性的教条，理所当然地铲除了周围不少组织，这和卡玛利拉见人就往组织里拉，见到别的党派就想吞并的方针大不一样。他们跟密党另一点不同的是，他们承认上古血族存在，而且视之为劲敌。据魔宴同盟宣称，上古血族的一举一动都足以影响整个世界，这种致命的控制正是他们所要对抗的。他们认为密党是古老吸血鬼的棋子，因而在政治面与物质面都是对立的。大多数魔宴同盟的成员毫不掩饰对密党的轻蔑，认为他们是懦夫，不敢面对自己掠夺的本性。当然，事实也确实如此，在六戒的约束下，敢于在没有命令或许可的情况下主动威胁人类在密党里是绝对不被允许的，而魔宴么……则是在组织没有明确禁令的情况下，干什么都不会受到限制，由此可见，密党和魔党走的确实是两个完全不同的路线,成为夙敌也实在是没有办法且难以避免的。外人对魔宴同盟的内部运作所知甚少。有些密党成员甚至怀疑这个组织只是上层长老放出来恐吓不听话子嗣的谣言,就像是童话中的邪恶巫师一样。有关魔宴同盟的骇人传说如野火般传开，像是他们无休无止地施魔法狂欢、崇拜恶魔、猎杀其它吸血鬼、能够打破血系（blood bond）等等，不过唯一一致的传言是他们对火的热爱——他们的骇人名声源于活动现场遗留的火烧痕迹。

杨帅	PSP上的游戏，赛车类的也太多了吧？其余大量移植，大部分玩过了，对PSP丧失兴趣中。
读者资料	18岁，男，100080，北京海淀区万泉河路62号院5号楼4单元01室，兴趣：游戏、摄影

人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

谈情

酸甜苦辣尝几味？
悲欢离合经几回？
谈情纵有无穷恼，
心若有爱亦无妨。



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-()	惊讶
—!	安静ing
┌(-_-b)┐	鄙视你！

MAGICZONE

所有的掌机迷在这里集结！

《掌机迷》官方论坛：www.magiczone.cn

掌机迷论坛经过调整再次正式开张，众小编愿与读者共同分享游戏的乐趣！

标准掌机 2005 典藏



登录 注册 搜索 风格 论坛状态 论坛展区 社区首页 我能做什么

① 在这里注册成为会员。

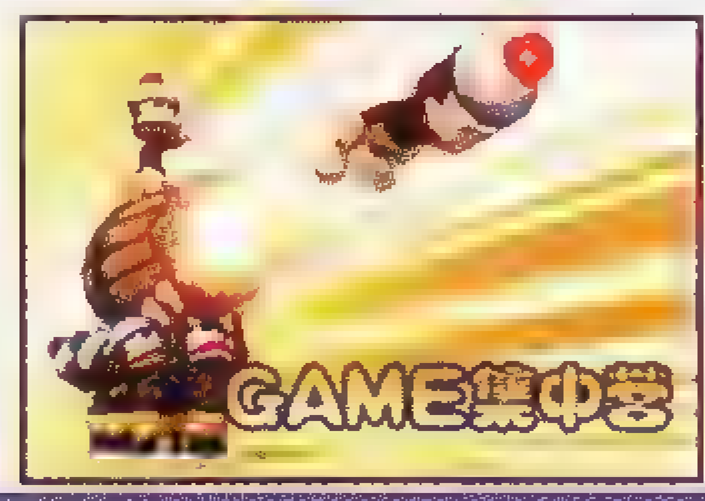
次世代联盟论坛建立统一服务窗口，请读者务必留意 (2005-3-30 10:39:00)

欢迎您访问三栖人网络社区，您还没有【注册】或【登录】
用户姓名：
用户密码： 不保存 登录

共有 47039 位会员 新进来宾 [a8235723]
今日发帖：3151 篇 主题总数：55320 篇
昨日发帖：4422 篇 帖子总数：1949481 篇
最高日发帖：12863 篇，发生时间：2004-12-26 19 14 00

② 注册后点击这里就可以参加掌机迷的讨论了。

查看新贴 ◆ 热门话题 ◆ 发贴排行 ◆ 用户列表



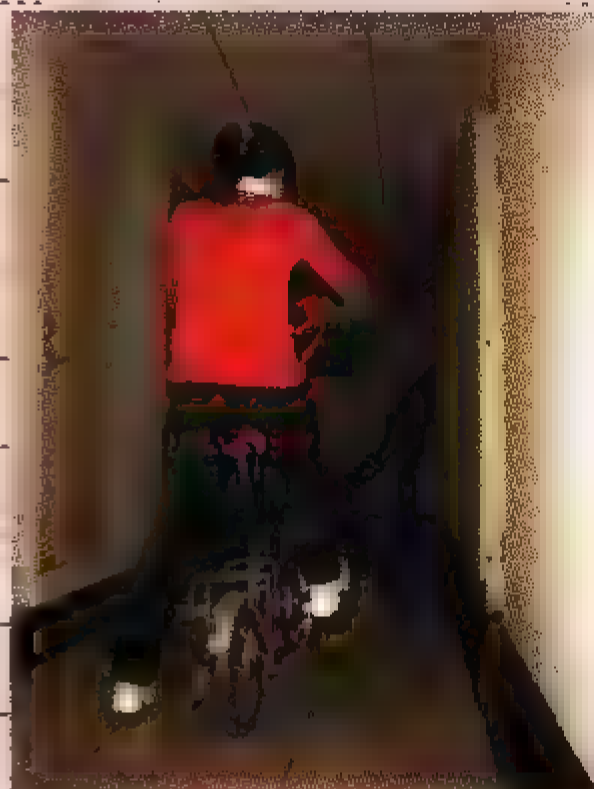




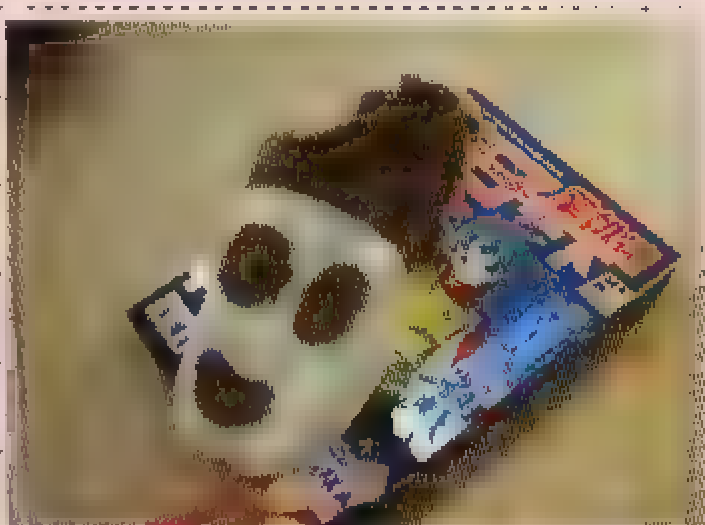
吴鉴	一天的课表：AVG（数学课），ACT（劳技课），RAG（音乐课），SPG（体育课），RTS（考试课），TAB（写作业）。
读者资料	14岁，男，100038，北京海淀区玉渊潭南路9号院15号楼2门201，兴趣：玩游戏、踢足球

雪人记事本

1、相信在这期杂志和大家见面的时候，由小编们加班加点制作而成的《标准典藏2005》应该已经上市了。自从新一代掌机发售以来，不少读者对于其相关资料表示了浓厚的兴趣。在这次的制作过程中，我们针对这种情况，特别增加了NDS和PSP相关资料的比重，不知道最终能否让大家满意。如果大家对《标准典藏2005》有什么看法的话，欢迎你来信告诉我们，以便使我们能在今后的工作中为广大读者大人们提供更好的服务。



2、最近，《电软》的编辑小沛为了上下班方便买了一辆小型自行车。为了防止被盗，他将车子放在编辑部楼道里。不料，这辆车被飞月看中了，于是空闲时她经常骑着车子在楼道里逛来逛去。怎奈她的方向感实在太差，众小编见到她在楼道里骑车时全都落荒而逃。每次逃跑时，雪人总是速度最慢，尽管他特意为此买了一套新的运动服，但是情况却毫无改观。



3、天气渐渐转暖，众小编也开始去附近的小卖店购买冷饮。这一天，众人又买了一堆冰激凌，正巧某美编MM走过，看到雪人手上那刚刚咬了一口的冰激凌，她忽然大笑不止。问其原因，原来是看到冰激凌的形状酷似当年的“雪人”冰激凌，而拿在雪人手里的话……

4、为了满足众多读者大人们的强烈要求，我们将于近期推出一本专门介绍《口袋妖怪》系列的特刊——《口袋迷》。为了更好地满足大家的需求，我们希望大家能够谈谈自己希望看到的内容。大家有什么好的想法请及时告诉我们。

来自广东省佛山市的陈嘉韵： 介绍PSP和NDS的周边产品时，文章显得沉闷，吸引不了读者购买。

来自东北的雪人： 我们介绍周边产品是帮助读者们了解产品的情况，可不是给产品做广告，所以，好像也不用吸引读者购买吧？

来自湖北的暗凌： 老大，陈读者的意思可能不是吸引不了读者购买“周边”，而是吸引不了读者购买“杂志”！

来自东北的雪人： ——！苍天啊，大地啊，哪位神仙姐姐能告诉俺究竟陈读者是什么意思啊？

来自上海市闵行区的顾春军： 赠品应该送“含金量高”的礼物，不能让广大玩家失望。

董事： 各位编辑，你们谁能想出这个“含金量高”的礼物是什么？我有奖励哦！

来自东北的雪人： 俺知道了，赠品送镀金玩偶或者是纯金纪念币不就行了，这种东东含金量是很高的！

董事： @_@！这个可以考虑，不过费用要从你每月工资里扣除。

来自东北的雪人： —〇—！为什么被扣钱的总是俺啊！

来自北京的飞月： 废柴，谁叫你每次都胡乱说话呢？

来自黑龙江省哈尔滨市的张简： 应该将业界新闻写得更清楚详细，例如神游DNS的首发游戏、机能、价钱……

来自东北的雪人： 这种东东是需要厂商提供的，他们不配合俺也没有办法啊！

来自湖北的暗凌： 老大，你可以试试传说中的间谍技术啊！

来自东北的雪人： d—_—b！你看俺这个体形适合做“007”吗？

来自北京的飞月： 鉴于他的体重，大家就原谅这个废柴吧！

来自湖北省武昌市的罗点： 如果雪人再对绫小路的标题进行干涉，我们湖北爷们儿必将雪人君先打烂，再拼起来，再打，再拼起来……

绫小路义行： 听吧，这是读者大人们华丽地发出的华丽的正义之声，我华丽的绫小路必将在标题斗争中华丽地取胜。

来自东北的雪人： d—_—b！可恶的绫小路！如果你再敢使用这种不符合汉语规范的句子来说话的话，那俺就先华丽地把你打烂，再华丽地拼起来，再华丽地打，再华丽地拼起来……

来自广东省韶关市的邝雷轩： 对于我们这里的掌机迷来说，事实是残酷的——掌机老被缴。所以，请各位切记一点，办公室里禁止玩掌机。

来自东北的雪人： 凡事适度，过犹不及。这句话其实是很有道理的！

来自河北省泊头市的李畅： 上边角栏和中奖是凭运气还是有其他隐藏参数？金手指是多少？

来自东北的雪人： 当然是有隐藏参数的了，具体可能会隐藏在今后某一期的《掌机迷》杂志里，请各位读者大人期期购买，不要错过！

宁宇	努力！努力！再努力！攒钱买个PSP！三年的积蓄拿出来,总共2000多块钱。不料被老妈发现,钱被没收还挨顿扁，谁能比我惨？
读者资料	16岁，男，110032，辽宁沈阳皇姑区120中学高一4班，兴趣：电脑

洛克人模型事件

还记得我们在以前的《掌机迷》中曾经附送过“洛克人模型”，下面是我们近期收到的一些反馈。

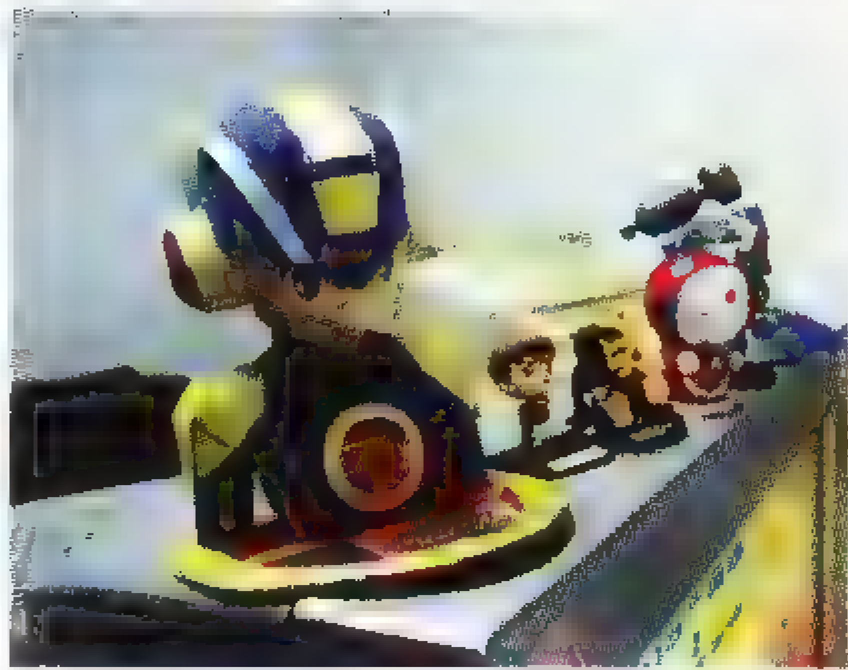
来自广西省柳州市的李健：洛克人纸模很不错，希望以后多出这样的赠品，期待中……

来自辽宁省大连市的梁宇：可不可以不送难度这么高的赠品？一番摆弄之后好好的纸模沦为废品。

来自吉林省长春市的吴春蕾：这种折纸类的东西不折是浪费，折出来之后又保存不了多长时间，很容易脏破。

来自北京市的王宁：洛克人纸模实在太完美了，能不能每期都送？

来自浙江省温州市的周超成：这期（29期）的赠品太好了！但也有一个问题，太复杂了吧？要知道我手工都有几年没做了，拿起剪刀手就抖啊！



其实编辑部的众小编们也不是人人都做了“洛克人模型”，典型代表就是飞月眼中的“废柴”雪人。不过，飞月自己还是把这个模型做出来了。您瞧，做的还不错吧。

来自湖北的暗凌： 老大，你这样促销是不是太过分了啊？
来自北京的飞月： 大家不要听雪人那个废柴乱讲，其实中奖还是要看大家的运气的，祝大家能够在生活和工作中好运长伴！

来自黑龙江省哈尔滨市的王博：《黄金太阳2》的汉化版什么时候出啊？不如雪人你就帮忙翻译了吧，我愿意出n倍的价钱购买！
来自东北的雪人： 翻译这个事情倒是好说。不过价格的话，一盘卡至少一万美元。王读者愿意出N倍的价钱，那么N代表无限大好了！
来自湖北的暗凌： 老大，你果然不愧是“黑”老大啊！┍（－ _－b）┑！

来自北京市的林雪晴： 连着发了好几天的烧，都不能出门买《PG》。终于托妈妈买了回来，翻上几页立刻神清气爽，精神也好了很多。看来，能治百病的药还是《PG》啊！
来自东北的雪人： 如果真是这样的话，那俺要向国家药品局申请批准《PG》成为药品，听说卖药很赚钱的哦！
来自湖北的暗凌： 老大，大白天的你就开始做梦了！是不是看到MM来信又找不到北了啊？
来自北京的飞月： 这个废柴又乱讲话了！不过我们真的很感谢林读者对我们杂志的支持，希望我们今后付出的努力能让你对我们更满意。
雪人＋飞月＋暗凌： 最后也祝林读者早日康复！

来自辽宁省铁岭市的王帝： 我不想再偷偷地玩掌机、看《PG》，什么时候父母才能接受游戏呢？
来自东北的雪人： 这就得看人们观念转化的速度和游戏一族的自我控制能力了。相信如果我们大家都有良好的自我控制能力的话，其他人就无权对我们游戏一族说三道四了。

来自南京陆军学院的林鼎：《掌机迷》我都有买，看着她降价、改版，就像看着自己的孩子健康成长。当然，各位小编才是她的奶娘、奶爸！
来自东北的雪人： ％×※￥奶娘……％×※￥奶爸……d－ _－b！

来自广东省汕头市的某读者： “坐家传道”什么时候才能让雪人GG和两位外星JJ登场？
来自东北的雪人： －○－！拜托，那个“坐家传道”是给本刊作者们的一个展示自我的平台，俺和其他小编是不会厚着脸皮抢他们的地盘的。至于小编们的情况，大家其实可以留意一下每期最前面的“编者手记”这个栏目。

来自江苏省无锡市的赵泽宇： 据了解上海PSP游戏软件价格在350－399之间，可是我们无锡这儿全卖400－500，奸商啊！
来自东北的雪人： 看来，“物以稀为贵”和“无商不奸”这两句话还是很正确的啊！

来自江苏省南京市的高文斌： 某A的《动新》果然很有趣，感谢《PG》让我认识《动新》。
来自东北的雪人： AKIRA大人，你们的销量又多了一本，你是不是也该付给我们一些广告费了啊？
来自上海的AKIRA： 你让我给你我就给，那我是不是很没面子呢？
来自东北的雪人： ×※％￥＃◎……你就不能换一句吗？
飞月＋雪拉： 废柴，你们还不去工作，是不是要让我们动家伙啊？
董事： 不用这么麻烦了，他们造成的损失我会直接从他们的工资中扣除的！
雪人＋AKIRA： d－ _－b，世界上最有经济头脑的生物果然是……

秦楼	动作达人是打ACT游戏特别好;RPG菜鸟是对RPG几乎一窍不通,那么如果让一个“动作达人,RPG菜鸟”打A·RPG游戏会怎样？思索中……
读者资料	15岁，男，200093，上海杨浦区57号407室，兴趣：玩RPG类游戏

来自湖南省长沙市的黄卓：我非常喜欢上次的“吊牌捆绑版”，希望下次能把《钢之炼金术师》或犬夜叉项链进行捆绑发售，期待中！
来自湖北的暗凌：老大，看来董事大人发明的“捆绑发售法”还是很成功的，读者反映不错哦！
来自东北的雪人:那么我们以后全部都采用捆绑法吧？
来自湖北的暗凌：老大，世界上赚钱欲望最强烈的生物果然是……

来自天津市河西区的刘清源：自从买《PG》中奖后，老妈对我买《PG》也变得很支持，还主动让我寄回函卡。我在想，如果《PG》能让每个人都中奖，那么销量一定会直线上升的！
来自东北的雪人:别人都说什么“有钱能使鬼推磨”，要俺说，其实是“中奖能使磨推鬼”！
来自湖北的暗凌：老大，不要用你这种不良思想教坏别人啊！

来自福建省福安市的林海：雪人为何不是飞月的对手呢？究其原因，就是雪人得了“雪质疏松症”。
来自东北的雪人：“雪质疏松症”？◎#￥%※d－ _－b！

来自北京市朝阳区的路鹏：我本身想去《PG》做小编，可就我这水平，我怕一去众小编就会失业。当然了，我不是说众小编不好，因为你们都是百里挑一的呀，不过我可是更上一层楼。
来自东北的雪人：停，您要是在我们这层楼再上一层楼的话那就到了别的公司了！
来自北京的飞月：废柴，你给我认真回答问题！
来自东北的雪人：其实,我们欢迎路读者来我们这里工作!不过,话要说清楚,工作你来做，工资俺来领！
来自湖北的暗凌：老大，那不就是让路读者来做苦力吗？
来自北京市的路鹏:雪人,d－ _－b！＋┏(－ _－b)┓！

来自浙江省温州市的陈素妍：（30期）封面上的大叔明明背着PSP，为什么上面标的是NDS？是不小心昏了头，还是别有用意！
来自东北的雪人：既不是不小心昏了头，也不是别有用意！那台机体上写的英文其实是SONY，陈读者可能是看反了，以至于产生了误会！^_^！

来自黑龙江省哈尔滨市的邹德全：希望《PG》的容量像辞海那么大，光盘像80G电脑硬盘那么大，价钱像报纸那样便宜！
来自东北的雪人：今天终于知道了传说中的“杂志速死大法”的详细内容！
来自湖北的暗凌：老大，这个想法是不是根本不可能实现的呢？
来自东北的雪人：其实也不是不可能的，只要报纸的价格涨到5000美元一份不就行了吗？
邹德全＋暗凌：d－ _－b！＋┏（－ _－b）┓！

来自江苏省南京市的袁超：每当我看完“人人聊天室”后，我总是会不禁冒出一句“雪人为什么一点创意都没有，每期都有‘世界上最XX的生物果然是……’这句话。”结果总被我的同桌MM痛扁一顿……世界上最可怕的生物果然是……
来自上海的AKIRA：雪人啊，你们的读者都会这个句式了，作为这个句式的原创人之一，我是不是该得到一笔版权费啊？
来自东北的雪人：暗凌，为什么俺只看到AKIRA大人的嘴巴在动，却听不到他在说什么呢？
来自湖北的暗凌：老大，你的“后天选择性失聪症”是不是又发作了啊？
来自上海的AKIRA：d－ _－b！

幸运一秒

贸易大学的林雪晴

本期赠品：火影腰包

邮购资讯

《口袋迷》
定价：18元

《标准掌机典藏2005》
定价：24元

● 第14、15、16期 ……10元/本
● 第17、18、19、21、22、24、26、27、28、29、30、31、32期 ……9.8元/本
★邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

熊磊	终于在GBA上体验到《真·三国无双》,感谢光荣,又再一次把我们带到了战火纷飞的古战场,亲身感受到了扮演一位英雄的最大乐趣。
读者资料	24岁，男，330006，江西早区司令部51分队，兴趣：掌机、体育

前情提要

被敌国追杀的外星王子七星由于飞船被击中而降落在了地球上……

GAME POWER

VOL.2 闯入者

华尧作品

今天下班下的特别晚，终于到家了。

这么晚，公寓里的人大概都睡了吧……

咦！我走时没把门锁上么？

ka!

吱

啊！这是什么！

这是谁呀？怎么在我房间里？喂！喂！

喂！

没反应，该不会是具弃尸吧…不对，这些一定都是幻觉！

!?

静……

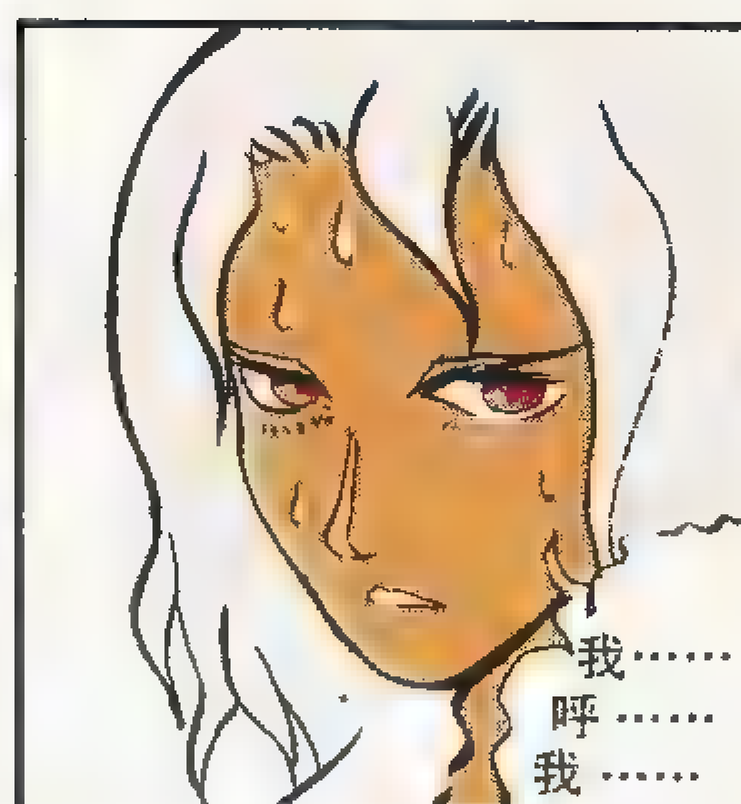
……
……

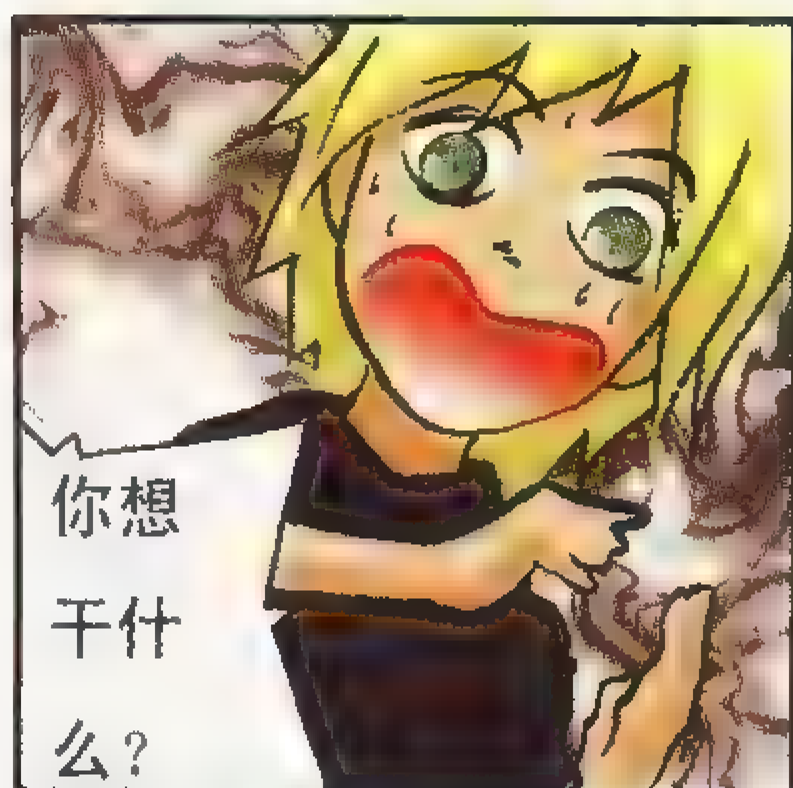
喂！

难道连幻听也出现了？

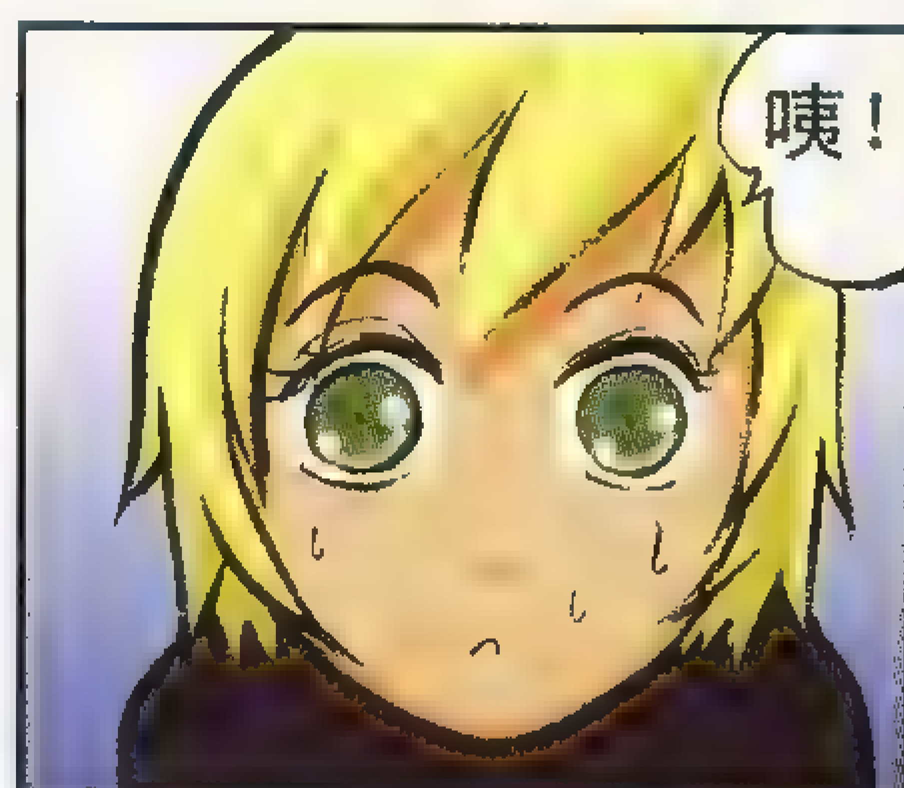

嗯！

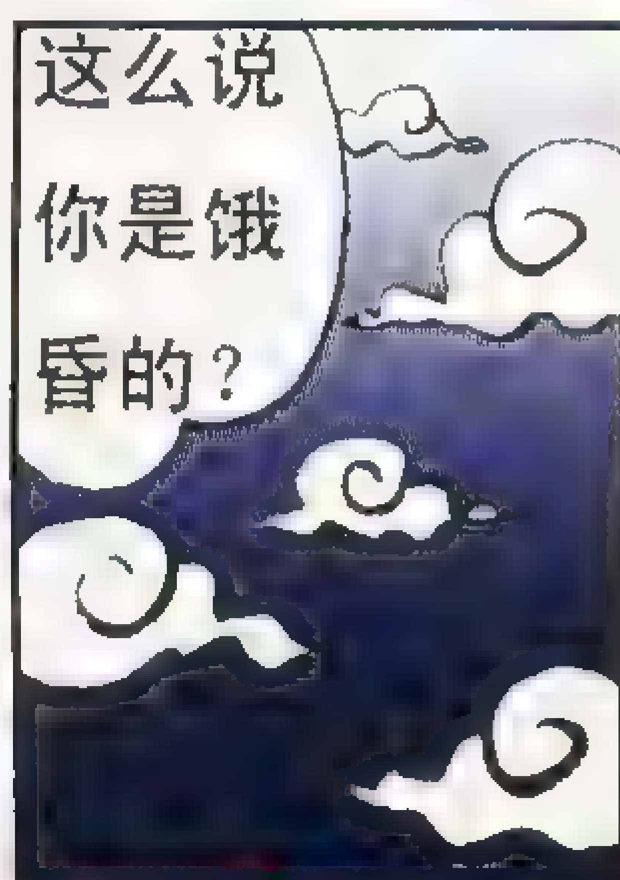

喂！
啊！尸体说话了！


我……
呼……
我……


你想干什么？


我……
……饿了……

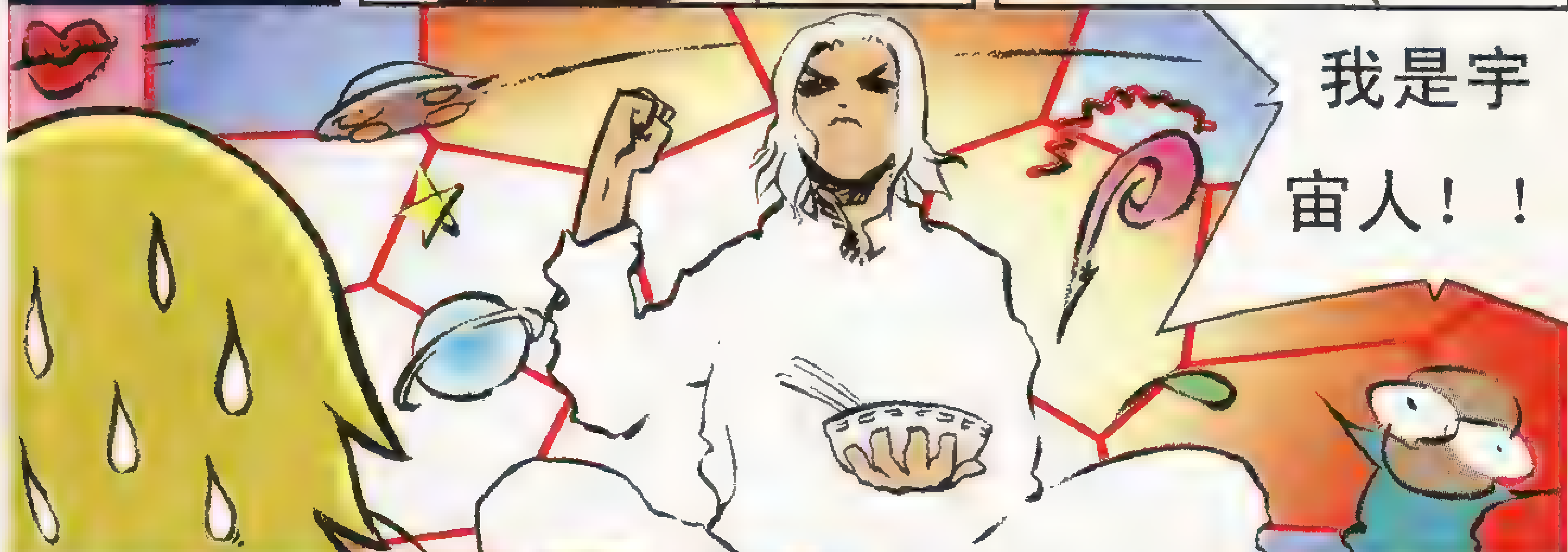

咦！


这么说你是饿昏的？


嗯。
咻……


你到底是谁？
为什么会来到我的房间里？！


其……
其实……
粘在嘴上的面条。


我是宇宙人！！


喂！是精神病院么？我这里有一个……
听我说完！


我身上只是层地球人迷彩。
噗
这才是我的真实面貌，帅吧！


你……
不要跟我说话，我已经昏倒了……

未完待续

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区



^ NW绘画比赛二等奖作品　作者：奇颗粒塔



→口袋妖怪　上海市 天天



^ 赛尔达　上海市 天天



→龙珠Z　西安市 王特



←水都守护神 上海市 天天



↑NW绘画比赛二等奖作品
作者：小嘿嘿

↓NW绘画比赛三等奖作品 作者：小嘿嘿



↑NW绘画比赛三等奖作品 作者：奇颗粒塔





←钢之炼金术师 山东青岛 万菲
爱德华的样子看起来比动漫作品里设定的年轻，少年炼金术师。

本期的图区为各位读者展示几幅NW论坛绘画比赛的获奖作品，这些全部都是原创画稿哟，可以看出作者功力不俗。其中有两幅是以GBASP为主题的，上面这幅画稿里的两个人穿着COSPLAY的衣服，他们COS的是什么角色，你看出来了吗？

上期的幸运读者是来自上海市的天天，本期继续展示他的多幅画稿，多谢你的大力支持！图区投稿请至：北京安外邮局75号信箱《电子天下掌机迷》任性贴图区收，邮编100011，电子画稿请发送到邮箱：PG@VGAME.CN 责编/暗凌

问答无双

责编/天意

游戏篇

Q PSP《永恒传说》在爆机一次后重玩时，在ネレイドの迷宫中需要每人打一层，利德和法拉打完两层，用其他人太难了，有什么好的方法吗？

1层用光或者元系晶术，2层用佛哥的水属性枪术，3层用基鲁跳跃攻击，4层用法拉任意连续技（推荐直接3段普通攻击接狮子战吼），5层利德用绯凰绝炎冲就可以轻松解决了。　lyxg

Q《马里奥64DS》有星星的门如何进去？

Mario 64有星星的门可分为两种，一种是有数字标识，只要获得的星星数到达该数字就可以把门打开。另一种是大星星门，一般是要打库巴的，需要分别获得10、30、50颗星星，并且要马里奥亲自去才能把门打开。

terryfly

Q《绿宝石》中第4个馆主要怎么才能走到馆主身边挑战。百货大楼在哪个城市里？

这个其实是一个迷宫，但基本没什么难度，细心走走就会找到正确的道路。而详细的路线图在绿宝石攻略本和过去的口袋百问中都有，但这里限于版面，是不可能再提供路线图了。百货大楼在ミナモ市，中文版叫做阿田市，也就是狩猎场附近的那个城市。　nightwish

Q《绿宝石》打通后，准备收列空座，但在天空之柱的第二层地板上出现裂缝，一踩就掉到一楼去了，请问应该怎么通过。

骑跑车冲过去就可以了，需要有三格来加速。　Ring

Q《绿宝石》中的三神柱，他们三个洞门都已经打开，但是里面还有点字，请问该怎么捕捉他们，三个洞穴中的点字各代表什么意思？火红中的梦幻怎么捉？

《绿宝石》的三神柱捕捉有一定变化（相比红蓝宝石），冰神（105道路附近）是要求在洞内绕墙壁走一周；岩神（沙漠内）则是在文字处向左2步，向下2步，然后使用秘传技06——碎石；钢神（120道路附近）则是在洞内使用闪光。洞内的符号就是在说明这个方法，只不过是用盲文表示的日文假名，对于一般人来说没什么帮助作用。火红正常无法抓梦幻，只能靠修改。

nightwish

Q《红宝石》中花皮鱼(No.140)不是说美丽度到满点，升一级便可进化，可我的鱼吃树果到了极限，升一级后却没进化，为什么？《红宝石》中能否抓到拉提亚斯？

可能是美丽度还未满，注意吃糖果吃到极限和美丽度满是没有关系的。《红宝石》正常情况下抓不到拉提亚斯（红水都），如果通过修改到达南岛的话，倒是可以遇到它。　nightwish

Q《洛克人EXE5》中，开始不久在电脑世界里的6个日文怎么排？

ウサギ　タヌキ

hwz1015

Q 在《铸剑物语2》中武器都有一个黄色的槽，武器如果经常用黄色的槽就会慢慢增长，请问有什么用途？变身石用了之后，就不能再用，有什么方法可以将变身石恢复呢？

武器下方黄色槽为熟练度，最大可到255，熟练度增加后该武器的普通攻击威力和部分技能的威力会增加。变身用的石头可以找负责传送的机器人恢复(选第二项补充能量即可）　映儿

Q《洛克人EXE5》中，在战斗时血的旁边人物头像总是在闪烁，而且无法一格一格行走，这是为什么，怎么消除？

NC零件装备错误时产生的BUG，装备NC零件时必须遵守以下3条规则。

1、同样颜色的零件不能相邻。

2、程序类零件（表面光滑的零件）必须有部分放置在启动线上。

3、强化类零件不能有任何部分接触到启动线。　hwz1015

Q《口袋妖怪 绿宝石》中是否可以收得雪拉比，如果可以，请告知方法。

《绿宝石》无法收雪拉比，这些都是任天堂某些活动的特别礼品，对于我们一般玩家来说是可望而不可及。　nightwish

Q《牧场物语》中，做完所有的料理，有什么用？还有那个万步器是干什么的？

做完所有的料理是娶女神必备条件，万步器是记录主角移动步数的，无用。　gamersara

Q《光明之魂2》中光明神殿中所需要的4个东西是否是从敌人身上打下来？

光明神殿是合成物品的地方，根据合出来的物品不同，所需要的4个物品也不同，这些都是从敌人身上打下来的，只是有些物品的掉落几率很低，要耐心打。　KEY

Q《游戏王 国际版2》中的混沌战士-开辟使者-如何发动一回合砍两下的效果？

《游戏王 国际版2》中开辟使者的效果和现实卡片不同，需要在自己主回合选择发动，可以选择两个效果，一个是除外，另一个就是这个，然后在战斗回合可以攻击两次，本作这点设定的实在是让人不爽，不过最后达到的效果是差不多的。　KEY

雷育权	购机路上的艰难险阻，都不能阻止我买PSP的狂热。
读者资料	13岁，男，525300，广东信宜大木桐育才路19号，兴趣：玩掌机

硬件篇

Q 为什么有些MP3在PSP中不能播放啊。还有，我的PSP在音乐选项里，莫名其妙地出现了9个MP3文件夹，删掉之后退出再进入，又会出现。电脑时常找不到PSP，用电脑连上后发现原来在音乐文件夹中的9个MP3文件夹，变成了系统文件、配置文件等等，无法删除。

首先讲一下PSP与电脑的连接问题。现在各位读者的电脑一般都是WINDOWS XP的操作系统，所以驱动不存在什么问题，不过有一点值得注意，那就是在连接电脑之前首先在PSP上需要先进入公文包里的USB功能。至于MP3文件夹重复出现的问题，你可以尝试在PSP中将记忆棒格式化一次试试，然后将MP3放入MUSIC文件夹，如果还出现这种现象，建议将ROM升级到1.5版，这样系统将会更加稳定，许多bugs也会得到解决……

Q 新买的月光宝盒在GBASP上使用，按照说明书操作，虽然红灯亮，但是无法进入主菜单，到底是怎么回事？

可以尝试一下更换其它的GBA SP，也有可能是月光宝盒不支持该卡带，你可以试一下其它的卡带，如果问题仍然存在，那估计是月光宝盒坏了，与经销商联系更换吧。

Q GBA的A键下陷，START键不灵，L键没用了，能补救吗？

有补救的办法，去找一套组装外壳吧，十几块钱左右，很容易就可以换下。

Q 我的NDS是水货，买回家后才发现机身编号与说明书上的不一样，但BOSS说没关系，过年时上的货，绝对原装，是这样吗？

NDS上市没有多久，市面上根本就没有GBA或者GBA SP那种翻新机的现象，所以你不必过分担心。但是，虽然目前没有翻新机或者翻新外壳出现，你也应该小心一些，因为像这种情况有可能是店里面收来的二手机，所以才会出现机身编号与说明书上的编号不一致的情况。你可以观察一下机器有没使用痕迹以作判断。

Q PSP的方块键现在还有问题吗，在购买的时候应该怎么来挑选？

其实从最近一批PSP开始SONY就已经正式解决了这个问题，也就是说现在市面上卖的这些PSP基本上都没有“方块键”问题，可以放心购买。

Q 我一直想买个PDA，如今我买了华硕A620，装了PG12期介绍的GBA模拟器，可我的运行速度只有10FPS，而且只有5MIN的试玩。怎么搞的？能帮我升到2003吗？

升级到2003后，无论是看电影还是玩游戏速度都会有所提高，而且更加省电。华硕A620可以升级到2003的系统，不过过程比较麻烦。

Q 请问Z版GBA卡的记忆是否永不丢失？用VBA模拟器时没有用里面自带的S/L功能，而是用了GBA的存档，有一次忽然按了键盘左边的按钮，原先的记录都没了，而转到了我以前的存档，请问我的记录是否都没了？

1、GBA的Z版用芯片记忆，不用担心记忆问题。

2、VBA模拟器有两种存档，一种是即时存档，另外一种是电池存档（就是游戏中的正常存档），即时存档是按SHIFT+F1～F10来保存的，F1～F10读取，你一定是按了读取存档的键了。读取了即时存档后，电池存档也会回到保存即时存档前的最后一次存档，因此你的记录没法恢复了，以后要注意经常备份。

Q 我是用3C转换PSP电影的，但是我将转换好的MPEG4传入100MNV01文件夹中后，与电脑断开 PSP不能播放请问是什么原因。

首先确定电影所在文件夹的名称，请将电影放到MP_ROOT/101MNV01这个文件夹，然后将你转换好的电影重新命名为M4V0****.MP4，其中的****代表数字，PSP只能播放以上名称的MP4文件。

硬件篇解答/窗外不归的云

包打听

问 本人想买《绿宝石》，请问《绿宝石》中都收录了哪些妖怪，剧情方面和《红宝石》、《蓝宝石》有什么不同？

问 听说在《黄金太阳2》中可以利用一个BUG可以让主角们去1代的世界，不知道是不是真的，如果有这回事，应该怎么弄？

问 AW的1和2代是否有什么隐藏要素，如果有的话分别是什么？还有它们的长官指挥模式里的任务等级不是全为A级是否有什么影响，得到全S级有没有什么奖励？

答 30期Q1:打完TOWER OF HERA后，从其入口向下走，跳下高台会看到被石头环绕的蓝色传送点，一直向左走到尽头，会看到一个很长的阶梯，走下去。进入最底下的阶梯旁边的洞，走出洞后，会来到山旁的高台上，跳下去，向左走就可到达森林。

卢瑞	走在大街上，手中的GBA仍是众人眼中的另类，何时掌机才被中国人真正的认可？
读者资料	17岁，男，563300，贵州绥阳县绥阳中学高一2班，兴趣：游戏

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家。欢迎广大读者踊跃投稿。投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.29　　责编/天意

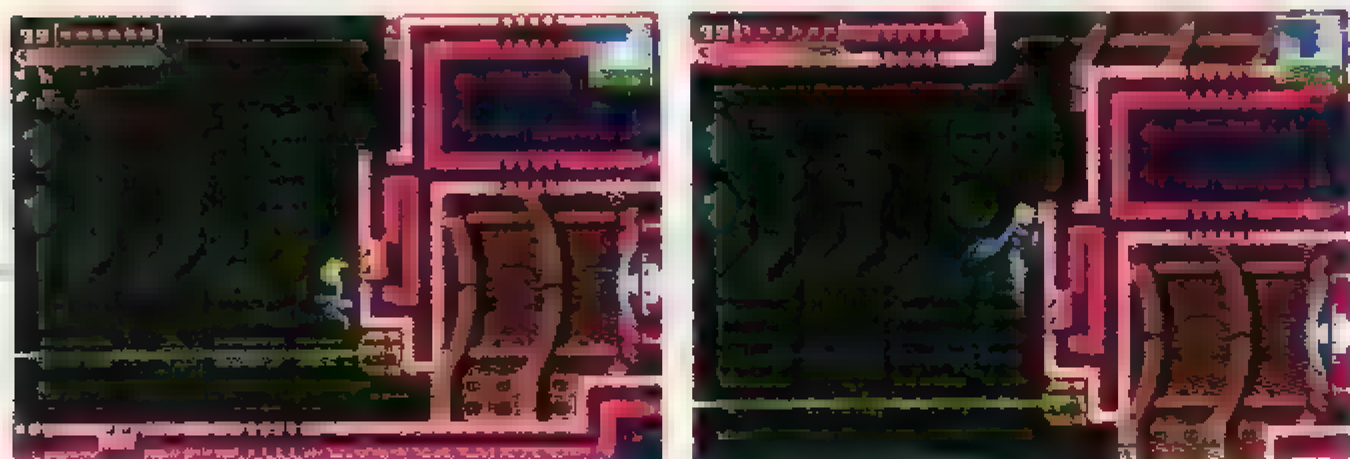
银河战士 零点任务　无装甲状态无伤快速过关　挑战/讲解：大发电者

在游戏《银河战士·零点任务》里，玩家必须操作主角进行秘密的潜入行动，并拿回自己的所有装备。游戏这段多多少少让部分玩家感到头疼吧，其实只要掌握好方法，选择好路线，还是比较容易的，下面我给大家讲解下如何最快速度不伤血通过这里。

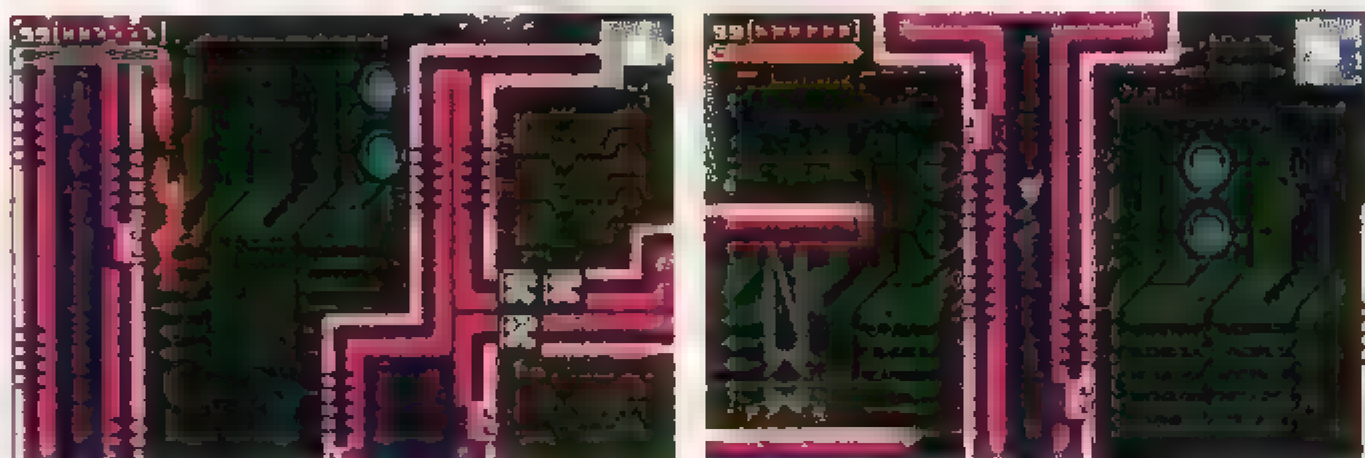
女英雄撒姆斯消灭了母体并且成功回到自己的飞船上，来到了个不知其名的诡异地区，更诡异的是身上除了一把枪以外什么都没了。没办法，大风大浪都经历过，偶尔低调一回也罢。

刚开始没有任何危险，直接往前跑，到尽头处蹲下开枪，打开隐藏通道后，匍匐进入。上面的怪物很可怕吧？不过只要不被它们发现就完全没有危险。经过地图室（影像中小电为了节省时间，已经读取过地图数据），在第一个存盘点左上方爬过去后，用蓄力光枪把下面的敌人定住，这时警报拉响，不要着急，在这里先把上面的怪物引下来，再上去向前跑，呆在怪物看不到的这地方。等警报解除，门打开了后，再继续前进。

路上的绿色光束千万不能碰，碰了就会拉响警报，出现大群敌人……在这里爬到尽头处打坏墙壁，在下落途中马上按跳翻滚，再用弹墙跳（翻滚跳跃中按后加跳）攀住右边的墙壁，上去后继续前进。（这样一来就不会碰到底下的绿色警报光线，弹墙跳难度较高，需多加练习）来到下一个房间，前方有敌人看守，若上去则会被发现。所以这里先攀住其边缘，再利用弹墙跳从左边的缝隙处上去，这样百分之百不会被发现。



刚进门后有个下落的陷阱，为了避免麻烦小跳一下即可。之后的路途中暂无敌人，放心大胆的向前走吧。进入房间后，在左边的墙壁里有条暗道，先用枪打开，再使用弹墙跳进入，从这条路走能节省不少时间。打坏下方的墙壁并向下走，之后直接下去，两边的敌人会发现你并朝你开枪，怎奈被你躲开，造成相杀……之后从左边的门离开这里。

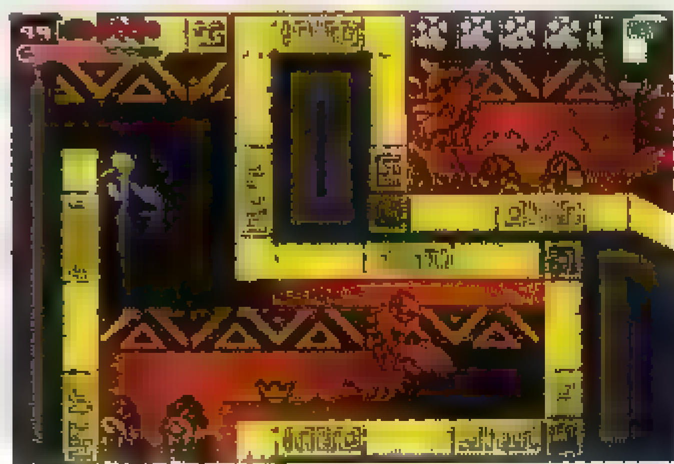


到达这里出现了黄色的探测光，作用同绿色光线，千万不能碰。

从存盘点过去后的这个房间里，布上了大量的绿色光束，而最近的路线就是在开始，使用弹墙跳从上方过去，注意掌握好弹墙跳的间隔时间。

这房间的左边墙壁里有条暗道。如图，攀住墙边后利用反弹跳加弹墙跳进入即可，下落中记得打开下方的路。继续向前走，经过隧道进入下一个房间，刚进去时不要动，待其自动下落，稍不注意便会被上面的敌人发现。经过存盘点后的大房间里又出现了黄色探测光，并且途中还有敌人出没，不过其实只要加速硬冲，不出现失误便可轻松通过。

又出现新品种——直射式探测光……不过攀住大石块正好可以躲避，再配合其移动规律，抓住机会尽快前进吧。经过有惊无险的匍匐前进后，到了这一路上最讨厌的地方：若直接落下必定被中间的敌人发现，怎么办？其实在左边墙壁中有一段可以打坏，而主角可以攀在这里，再利用蓄力光枪斜方向定住敌人，下去便不会被发现了。



打坏面前的墙壁并直接进去，坚决不浪费时间。

明明有个导弹柜在这里，怎么就不见了？原来是被敌人拿走了，耐心躲开探测光后，来到了一个长长的房间，这里敌人很多，不免要被发现并且拉响

侯盛滨	PG，啥也不说了，缘分啊！
读者资料	17岁，男，116023，大连黑石礁辽宁师大附中高一11班，兴趣：GBA、PG、DR

警报，不过没有关系，巧妙地引诱它们，冷静地与它们周旋，只要不被发现，待警报解除就安全了。

刚进入这里时先停下来一会儿，避免被上方的敌人发现，接下来也是一样，要在敌人背对主角时再前进。从存盘点过去后，再经过一段后便会迎来BOSS战。

BOSS战很简单，在手中光球的幻象消失后利用蓄力攻击四次即可打败。当他受到一次攻击后，它会有规律地移动并放劈下一道闪电，不过若我们一直不停地跑动它便不会释放闪电，注意跑动时不要碰到光球了。随着受到攻击越多，其移动速度也越快，但规律还是一定的。而受到三次后耙下的闪电还会向两边散开，要及时跳跃躲避。

抓住机会打败他后，女主角拿回了所有的强力装备，可以继续冒险了。

METEOS时间模式挑战

挑战/讲解：terryfly

3月10日发售的方块游戏Meteos，不但规则创新，刺激与爽快程度更是凌驾于同类游戏之上，其中游戏的时间模式尤其值得反复挑战。本次封神榜首先献上笔者的成绩以及心得，希望各位Meteos爱好者能够相互交流，共同进步。笔者时间模式各分数为：



2分钟模式……………………182850
5分钟模式……………………336500
100陨石模式………………7秒13
1000陨石模式………………1分19秒99

虽然四个模式的区别很大，不过一些基本的游戏原则打法一定要先掌握。

1、熟悉操作：本作对操作的要求非常严格，需要经过几十个小时的反复练习，提高移动的精确性。另外不同的机器手感都会有差别，尽量把触屏灵敏度校正到自己最合适的程度。

2、全屏清除：在限时模式中，全屏清除技巧尤为重要，尽量能保证每次制造全屏清除均可成功。方法是，点火升空区域下落到底部，与邻近区域进行二次点火，重复延伸至全屏。

3、空中接力：两个点火区域在空中合并称为空中接力。方法是，第一点火区域的点火位置不在底部，该区域底部作为第二区域点火的一部分。空中接力可以缩短全屏清除需要的时间，但容易失误，较难掌握。

4、手动发射：利用触笔可以把一列最顶端的陨石发射到屏幕顶部，途中可以与空中的陨石结合。利用这个特性，可以弥补制造全屏清除过程中遗留的少量陨石。

5、L/R键提速：时间模式讲究的是快速。因此充足的陨石来源是高分的前提。笔者在各时间模式中基本都是处于提速状态。

下面针对四个模式进行说明。

2分钟模式：该模式规定使用的星球是“ジオライト”。获得高分的方法是，先左右两端3~4列陨石同时点火，接着与中间区域结合一起点火升空。由于这个星球二次点火的持续时间不长，动力也不高，因此在找不到延伸的点火点时，不妨先在同一区域再点火，既维持点火状态，又可以保证该区域安全。

5分钟模式：该模式规定使用的星球是“レイヤーゼロ”。这个星球突出的特点是二次点火持续时间很长。因此可以放心同时制造多个点火区域，仔细选择结合处的点火位置。另外点火动力很大，第三次点火基本可以把整个区域发射出屏幕，一定程度上影响全屏清除的制造。而L/R提速可以增加陨石下落，从而增加点火的阻力，可以弥补这个缺点。因此全程提速必不可少。到了末段，陨石的下落十分密集，此时就要把保证安全放在首位了。

100陨石模式：该模式规定使用的星球是“ファイアム”。这个模式全屏清除不能太急，否则会把时间浪费在重新制造点火上。因此在最后全屏清除前先缓一缓，等陨石数量积累稍多时再一次发射出去。这个模式运气占的成分比较高。

1000陨石模式：该模式规定使用的星球是“ヘブンズドア”。使用这个星球完全不用考虑二次点火了，只要按住L/R不放，不断制造点火即可。不要因为出现危险而停止提速。技术要求不高，只要眼明手快即可。



方块类游戏最大的魅力在于无止境的挑战自我。希望这篇文章对大家创造记录有帮助，同时也欢迎大家积极参与Meteos的封神。

文/nakazawa
责编/暗凌



女生游戏GO

除了《瓦里奥制造》等小游戏被女性玩家们所喜爱，一些需要开动脑力的解谜游戏同样也都是女孩们中意的，相较于那些对动作技术需要一定能力的游戏，这些更强调脑力思考的“静”的游戏更容易让MM们去上手和适应。一些适合女性玩家的休闲运动类游戏同样也值得MM们尝试，特别是球类运动中在全球普遍受女性们欢迎的网球。

1 拼图 东京喵喵

发售日：2002.7.11　厂商：TAKARA



以大受欢迎的人气动漫《东京喵喵》为基础，融入少女风格要素的本作是一款拼图类的益智游戏，其实也就是将被分为若干块的画拼凑为完整的一幅画，可不要以为这很容易哟，因为里面的画都是在滚动着的“动画”，要在运动过程中观察其中的联系，正确摆放画块的位置，而这一点也正是细心的MM们所擅长的。游戏中全部插画均是原作者征海未亚大师重新绘制和设定，该系列的动漫FANS对本作一定也有着强烈的兴趣。

要拼凑这些七零八落的画块当然也得遵守一定的规则，首先是有时间限制，然后玩家需要将右边的画块以类似鼠标拖拽的形式将其放置于左边的格子处，这个拖拽的过程是由A键与方向键配合完成的。将光标移动到目标板块上，然后按下A键不放确定目标热点处于该板块上，接着再使用方向键来拖拽，当板块到达目标区域后再松开A键即可。其实很简单，当然，如果超出了时间限制自然也就意味着失败。整个游戏中共有70幅精美的插画需要拼凑完成，这也意味着有70个关卡，每完成一幅后再记录，自己的“美术间”内便会陈列上该幅插画，游戏之余进入这个“美术间”的模式也能随意地欣赏这些美图，另一方面收集这些插画也算是本游戏的一种乐趣。要集齐全部的插画也不是件容易的事，而游戏的主要开展方式是剧情模式，交代剧情时采用AVG一贯的文字对白形式，当遇到情况时，拼图的PUZ挑战则是推进游戏的关键“战斗”环节。

在剧情模式中玩家扮演的是主角桃宫，故事从自己与青山君的约会开始而面临的一系列困难和挑战，对于该系列的FANS来说，剧情当然是其所爱，但是对于大多数不熟悉日文的MM玩家们，估计是很难忍受花上比真正进行解谜游戏还多的时间去看那一大串假名的。要是不喜欢剧情的话，其实还可以选择略过或进入其它一些模式，比如自由挑战模式等，另外在附属模式中，除了看插图还可以测试音乐，并且还能进行算命占卜来预测自己当天的运气。总之这样一款GBA上不多见的脑力拼图游戏，是值得各位MM玩家们去挑战的。



↑图块拼板是滚动的动态图形式，要在有限的时间内观察好并作出拖拽决定。

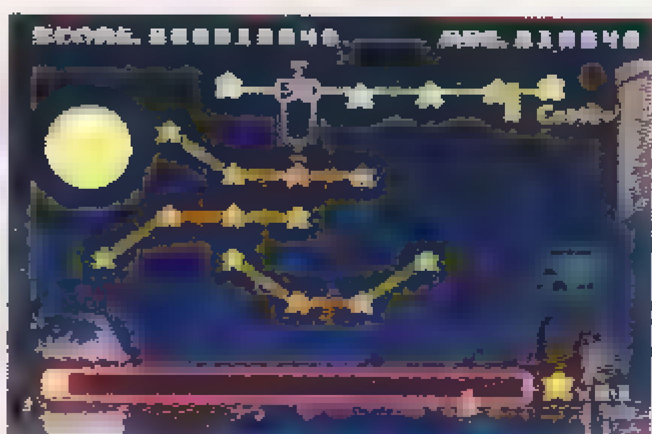
时涵	不管在学校遇到多么不称心的事，回家只要一拿起SP，心情就好了起来。
读者资料	15岁，男，213003，江苏常州天宁区桃园公寓27幢丁单元501室，兴趣：漫画、游戏



The随时难题 立即解开

发售日：2003.12.18　厂商：D3P

一提到D3P公司的作品，大家自然而然的就能想到其在各主机平台“Simple”系列下的“The”作品，而这个庞大的系列也可以说是唯一一个各作品间联系不大的系列，游戏的类型、题材包罗万象，其中同样也不乏适合女性玩家们的作品，比如现在要介绍的这款《廉价2960 朋友系列Vol.3 The随时难题 立即解开》，不过很有意思的一点便是该系列游戏也正如其名“廉价2960”那样只卖2960日元的超低价哟。



↑不同的连接所得到的分数都不一样。

其实本作就是款连线类的小游戏，目的是要将折线状分布的星座通过改变星星的位置将其连成一条直线，看上去似乎很简单，不过对脑力相当考验，因为随着游戏的进行，折线状的星星段越来越多，由于相互间不能重叠，所以要将某一段改为直线的话还要考虑到旁边的星星分布。有时候某个位置的星星无法挪动时，则需要先挪动其它位置的星星取得空间，当然挪动时还要考虑到对周围星星的影响，因为当某段星星连成直线后就会又有不规则的新星星出现。要是不能使空间分布有序化，最后很可能进入一个各部分都无法挪动的状态而陷入死锁，而胜利晋级下一回挑战的条件就是要将当前屏幕的星座全部变为直线型，即清屏，当获得的分数足够多时便可成功“卒业”。在一般的模式下都有时间限制，因为每完成一段直线就能获得一定的分数，所以需要在规定时间内（也就是游戏中天黑到日出之前）积累的分数达到了合格的标准，就算没有取得胜利条件，同样也可以晋级而达到卒业条件（不过这分数也是天文数字，是100万分），同时还可以留下自己的记录。在有时间限制的模式中，每完成一段直线状连线就能得到一段真空缓解的时间，充分利用这小段时间继续连线，只要相继有直线段达成，不仅分数高，而且在时间上也可以达到一种相对停止的效果，再者由于被连好的直线段可以重叠并且不会阻挡其他的星星排布，同时也不会有新的不规则星星段出现来阻挠，所以是否能快速地晋级最关键之处便是在此的把握。需要注意的是一些红色的星星是无法挪动其位置的，所以在游戏时都要优先考虑以红星为基准水平线来进行调动，并且尽量不要出现两颗红星位于同一位置的两难情况。另外要是对于自己在有时间限制的情况下并不一定能完成游戏的话也可以选择无时间限制的积分挑战模式，但这样确实也失去了游戏的刺激性，不推荐哟。因为是小品类的脑力游戏，趣味性很强，对操作要求性不高，只需要符合在自己大脑进行调动时自己的双手能足够敏捷地去作出反应，所以很适合女性玩家们上手，再加上其可爱的画风和设定，相当迎合众MM们的胃口，也更是公车、地铁之必备精品。



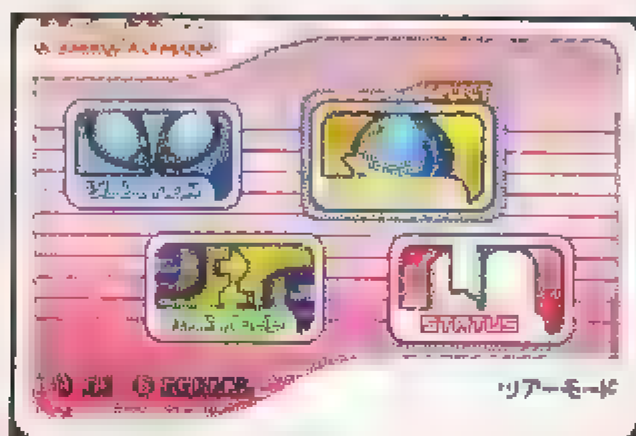
↑要多考虑相互间影响和制约的位置因素，千万别陷入死锁。



WTA女子网球巡回赛 口袋版

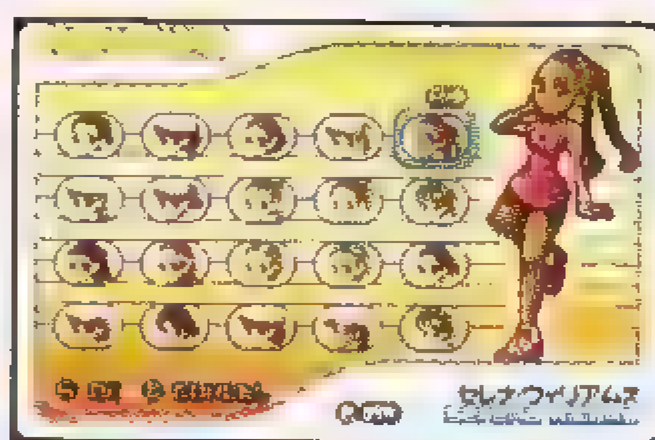
发售日：2002.2.14　厂商：KONAMI

一看游戏名便知这是一款专为女性玩家们打造的网球游戏，本作中的全部选手均采用实名制登场，来自于世界各地的20位优秀女网名将均云集在此，游戏中根据各位女明星们各自的特点重新绘制了其卡通造型，达文波特、辛吉斯、卡普里亚蒂等都将以可爱的形象出现，而游戏素质也有保证，出自于《网球王子》系列的东家KONAMI，难怪本作系统上有些地方看上去都那么眼熟。

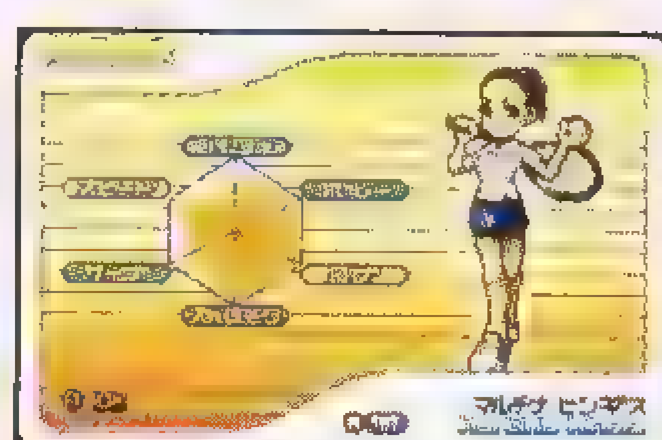


↑游戏的整个配色风格都采用相当女性化的暖色调。

因为考虑到面向女性玩家，所以游戏风格和画面表现都相当柔和，动作设计很有女性特点，比赛场馆都来自于世界上有名的10个网球场。玩家们可以选择一般的比赛、巡回锦标赛和最大4人的联机对战模式，从当时世界排名前20位的女网明星中选择一位自己所喜爱的选手出战，每位选手的能力以及特点都是按照现实作了详细的设定。游戏在操作上没有什么难点，基本上还是B键抛球、A键击球、方向键跑位。另外本作可还是2002年的2月14日情人节那天发售的哟，果然是男孩子们用来馈赠讨好女友的好游戏。对于喜爱网球运动的女孩们来说，要是害怕在球场上大汗淋漓地来回奔波的话，倒不妨拿起自己的GBA在游戏中轻松地来体验这样的感觉。



↑20位世界顶级的网球女将。



↑“万人迷”辛吉斯。

余复兴	游戏机就是游戏机而不是数码娱乐终端，PSP犯了大错！功能越多“生命”越短！
读者资料	18岁，男，210012，南京雨花区小门里02号5幢103室，兴趣：动漫及歌曲



的美学

文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人



←浅浅的沙滩上，有梦想飞翔盘旋的影子。



←浅浅的阳光中，弥漫的是初春的宁谧。



↑樱桃红了，草莓红了，春的脚步更庄重了。

玩家美学



←夕阳中嬉戏的少年，竟忘了回家的路。



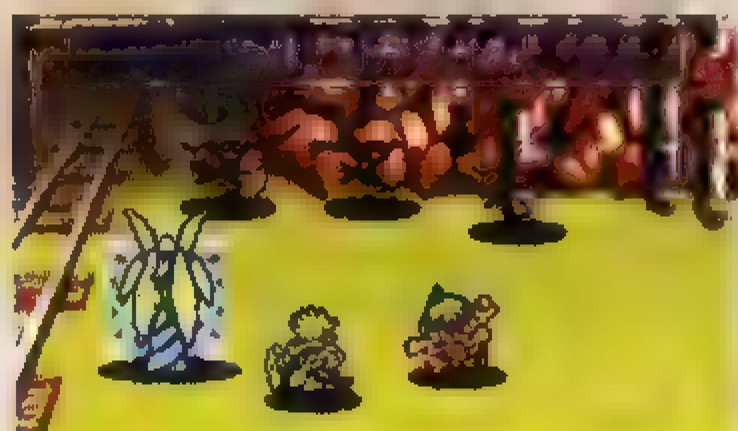
↑自然中的一缕青烟，化做精灵，落入凡尘。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！

百物语



《四狂神战记》这个系列对于喜爱SFC上RPG的玩家来说应该是耳熟能详，《沉默的遗迹 四狂神战记外传》这款游戏是这个系列在掌机上的第一作。游戏的舞台还是大家熟悉的四狂神战记的世界。主角是一个充满好奇心的少年，他的父亲是一个职业猎人，为了寻找古代留下来的秘宝，至今下落不明，只有主角和母亲两个人住在一起，幼年时就听说了许多有关父亲的事情，都没见到宝物什么样子就已经被深深地吸引了,并且要立志成为像父亲那样的猎人，与好友一起开始了冒险。游戏的系统很不错，要说最大的败笔应该就是人设的画风了，人物的脸画得都变了形，让人怎么看怎么不舒服，不过作为一个素质不错的RPG，这个缺点好像不是不玩它的理由。下面来介绍一下这个游戏的主要系统。





RPG游戏通常都以“踩雷”为遇敌方式，这个游戏中的敌人是可见的，不光如此，就连进入战斗后是否先制攻击或是被敌人先制攻击都是受玩家操作影响的，一般的RPG游戏中决定先制攻击的往往是运气或者角色的速度等自身数值，在这个游戏中玩家和敌人在地图上的行动类似于不可思议迷宫那种回合制，是否先制攻击是由遇敌位置来决定的，而且还要灵活的运用周围的障碍物，有些敌人的移动速度快，因此还要算好回合。这样设定的好处就在于可以使遇敌这种原先很死板的东西变得灵活，提高游戏的可玩性。另外本作中每个角色都有自己的特殊能力，这些能力都是在迷宫中使用的，并起着很重要的作用，游戏中很多解谜要素都要靠这些特殊能力来完成，例如主角可以用剑砍罐子、斩草等，听起来很像ARPG吧。本作中的解谜成分占的比较多，而且有些谜题确实是很有难度，例如在放那些解读石的时候，如果是不看攻略或者是没点日语基础，大概要忙上一阵了。还有些设计得很诡异，例如在矿山中，需要用托玛的鞭子拉动扳道闸，之前的扳道闸都是不能用鞭子拉的，如果不是看到地形古怪，大概还想不到这个办法。

说完了在迷宫地图中的系统，再来说说转职系统。无论是RPG还是SRPG中，我都很喜欢转职系统，玩过本作后觉得本作在转职系统并不成熟。本作中的职业共有11种，其中部分职业是有高级职业的，这一点做得很好。能实际参加战斗的有5个人，但只有3个人可以转职，并且可以把所有职业都练满，虽然说很费时间，但总觉得这样一来，每个人物的特点只能体现在能力上了，而且另外两个人成了无业游民，也发挥不出他们的特色。再有人物的装备是根据使用者来决定的，并不是由职业决定，这一点也感觉有些太单一了。这些都是可以有待提高的。

大概是由于宠物热的原因，本作中也加入了养宠物的要素，在战斗中可以用DISK来收服怪物，DISK的种类一般都是以战斗场地的不同而区分的。怪物的形态分为幼体、成体、完成体和突然变异体，是用果实来进化的，一般的怪兽都是只能进化到完成体，但是部分怪兽都可以进化到突然变异体，有些怪兽的进化还有分支。收服的怪物可以带在队伍中，战斗时占一个人物的位置，不受玩家控制，但是可以给它设定三个在战斗中使用的技能，它会在战斗中随机使用。怪兽不仅可以单独战斗，还可以在战斗中和主角等人合体，但是只有成体以上的怪兽才可以合体，合体后也处于无敌状态，但不受玩家控制。虽说还有些不足，但是这样的系统已经算比较不错的了。

这个游戏算是GBA早期一款不错的RPG游戏，而且早有了汉化版，推荐大家来玩一下，至于画面、人设这些就不要太计较了。



责编/天意

孟宪磊	游戏就是游戏，玩游戏的目的就是开心。不求天天玩新游戏，只求天天因为游戏而开心。
读者资料	21岁，男，110043，辽宁沈阳大东区，兴趣：体育、游戏

可以携带的乐趣 前所未有的成功 尽在

携带的成功

文/逆转ACE：nakazawa
责编/天意

Vol.08

群雄纷起任者胜



↑WS和WSC姐妹机。在掌机设计理念上，WS的出现起到了一定的承前启后作用。

WS是继SEGA的GG之后又一位敢与任天堂的GB系列争抢掌机市场的勇者。本来，BANDAI以其自身的实力和软件开发的能力，已经让老任感到有些坐立不安，此时它强势出击，再加上当时它存在着与世嘉合并的可能性，这给了老任不小的压力，对其掌机王者的宝座形成了威胁。然而，合并没能成行，这让任天堂得到了一丝喘息的机会。可是同时，GB系列的另一个新对手也在这时悄然出现。

WS当时的成功阻击为未来掌机的发展提供了一个值得参考的方向，特别是它在性能上完全体现出了横井军平原来的设计理念，包括完备的周边和通信机能，与别的机种比如高端家用机之间的互动，硬件的低耗电，以及强大厂商的软件支撑等等，这些都成为当时掌机设计与开发的典范。而刚才我们提到的任天堂另一个悄悄浮现的对手就是作为SEGA的Dreamcast外设而开发的Neo Geo Pocket，这个来自SNK的小玩意既可以当作DC的周边，也能作为一部独立的掌机来使用。与BANDAI的联姻失败促使SEGA将其掌机领域的注意力转移到了SNK的身上。SS此时在次世代战场的溃败已成定局，DC作为延续SEGA命脉的英雄，其主机与附设都得到了相当的重视。作为16位机，NGP在机能上是全面超越8位的GB和WS的，当时唯一欠缺的就是软件。不过从结果上看，它的市场反应是良好的，那种悄然而上的表现堪称“无心插柳柳成荫”。之后，在得到SEGA鼎力支持的情况下，SNK放开手脚推出彩色NGP来挑战GBC，这部主机除了机体本身集成的游戏之外同样可以更换卡带，以SNK和SEGA的软件制作能力，这一点是无须质疑的。另外它还保持了时钟、日历等类似PDA的功能，还能够实现10米范围内的无线通讯，这些新潮的机能在当时可谓前卫。

在SNK与SEGA携手形成的新势力崛起的同时，BANDAI也紧锣密鼓地推动着其彩屏主机的研发。它依靠在WS上取得的成功经验，并通过与自己的新伙伴——业界新贵Sony的合作以及大牌软件商Square的强力支持，终于2000年12月9日推出了WS的彩屏后代机种——WonderSwan Color，这款主机当时不仅在机能上全面超越了NGP以及任天堂的GBC，在周边机能的拓展上也是首屈一指。它既能与SCE系列家用机如PS、PS2等进行互动，也能通过USB接口与手机连接来访问互联网，进行网页浏览以及电子邮件的收发等。在软件上，它同样实现了向下支持，除了BANDAI本社的一些经典系列之外，还有来自Square的FF系列助阵，在GBA出现之前的那段真空时间内，WSC可谓红极一时，大有推翻任氏掌机帝国之势。

但是，任天堂终究还是那个老谋深算的任天堂，16位的WSC和NGP尽管能胜过8位的GBC，却无力对抗老任在忍气吞声两年后紧急推出的双32位“进化”型主机——GameBoy Advance。回过头来看看，从1998年GBC发售一直到2001年初GBA问世的这两三年真空时期，可以说是任氏掌机帝国发展的又一个低潮。要不是有口袋妖怪等品牌游戏“临危救主”，维护了GB系列掌机的尊严，掌机界说不定早已三分。从一系列的GB改进机型的出现上，可以明显地看出任天堂在这段时期里一直在苦苦使用延缓对手的策略，所幸，它终于在WSC势头最猛的时候让GBA这位霹雳大将军得以诞生。刚刚问世的GBA之所以能够很快在市场上压制住羽翼渐丰的WSC，除了机能上的优势，还依赖于首发后一段时期内大量软件的涌现。那时GBA的软件势头几乎可以用轰炸来形容，其中不仅有任天堂本社的高质量软件作为基础，也离不开Konami大量作品的倾力相助。后来,Konami更成为给任天堂开发游戏最多的第三方软件商。最后，GBA终于在激烈竞争中抢占了较大的市场，这三年短暂的“战国时代”因GBA的横空出世而画上句号，“归为一统”。



↑NGP商品集合，软件数量多少有些不足。软件就是掌机的生命，在这个意义上，NGP的“生命线”显得薄弱了一些。

李婷	IDS别太晚！别太贵！偶殷切期待着你！
读者资料	18岁，女，130021，吉林长春东北师大附中高三10班，兴趣：动漫、掌机

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第八回 《口袋妖怪》动画停播前后

文/pmgba maple 责编/天意



“温暖的人际关系和美丽的自然环境是Pokemon的世界观，而这不正是在70年代（的日本）还存在过，在现在的发达国家却急速失去的东西吗？”
——小学馆社长、Pokemon动画制作人 久保雅一

1997年4月1日，Pokemon的第一部动画在日本东京电视台6个频道以及其它31个电视台每周二晚6:30播映。这部动画根据《红/绿》版的游戏改编，由田尻智与小学馆的久保雅一合作创作，石原恒和任管理，动画导演汤山邦彦任总监督。

剧情方面这里就不再赘述了，动画沿袭了游戏的清新理念，成为了日本最受儿童欢迎以及家长最放心儿童观看的节目。动画播出后立刻在日本的中小学生间掀起了一阵热潮，并且以10.6%的收视率夺得了同时段的收视率冠军。

现在回顾起来，当时关东联盟的剧情的确有些简单，但我还是无法忘却那段准时守在电视机前收看的岁月。当时常常意犹未尽地想，如果Pokemon可以连续播放下去该多好……这也是每个儿童对自己所喜欢的动画的期盼吧。当时万万想不到，今天会如此贴近Pokemon。现在我虽然事务繁多，还是会偶尔坐在电脑前将下载的芳缘联盟一集一集播放，一看就是大半天，当然，这样做的后果往往是得熬夜赶稿子。(笑)

动画以每周一集的进度播出，收视率一路攀升，到该年年底的时候，Pokemon的收视率上升到了18.6%，但就在它如此蒸蒸日上的时候，发生了一件谁也没想到的意外事件。

1997年12月16日晚6时30分，各电视台像往常一样播出Pokemon的第38集《电脑战士3D龙》。在这集中小智一行为了修复混乱的通信装置而与3D龙进入电脑内部世界，并且在电脑内展开了几场战斗。为了体现电脑内的世界，动画中几场爆炸场面均使用了强烈的闪光，而为了增加更震撼的效果，这些闪光使用了红、蓝、黑、白四种人眼非常敏感的颜色，以每秒30帧左右的频率交替显示。当节目进行到第21分钟左右的时候，一场爆炸的强烈闪光充满了整个屏幕，并持续了整整数秒，使许多儿童观众的眼睛感到强烈的不适，并且伴有呼吸困难、视觉障碍、恶心、呕吐、痉挛、抽搐、乃至意识丧失等症状。

截至当天7:30为止，共有618名患者被送入医院。根据一些患者的回忆：“在节目快结束的时候是一场爆炸，由于像闪光灯一样的黄色强烈闪光，我不得不闭上眼睛。”“当我看到屏幕上蓝色与红色的闪光时，我感到我的身体开始变得很紧张，之后发生了什么我一点也不记得了。”



↑这个片断就是令《口袋妖怪》停播的罪魁祸首。一段时间内，关注收视健康成为了日本的热门话题。

在当天晚些时候的新闻中，出现了对这则事故的报道，并且在新闻中重新播放了动画中肇事的闪光画面。就在新闻播出的同时，各个医院再次收到一批同样症状的患者——据估计这次又造成了100人以上受伤。

根据专家研究后指出，这种症状属于反射性癫痫病中的光过敏类型，当人眼在受到一定频率的闪光刺激后就有可能发作，这种刺激以9-15岁的年龄段最为敏感，这或许也是为什么该集在成人的审查中通过却对儿童造成如此大伤害的原因。

事故发生后东京电视台立刻作了检讨，并紧急宣布停播Pokemon。这则事故也被渲染得沸沸扬扬，在全世界范围内引起轰动。

当然一切都不可能这样结束，节目停播后的几个月内东京电视台不断接到观众的来信来电要求复播，东京电视台经过再三的考虑，最终于1998年4月16日让Pokemon重新与大家见面。Pokemon动画部应用更严格的规格修改动画并作为今后动画的制作规范。虽然第38集的画面做了严格修改，但最终为了保险起见，复播时删去原38集，用原40集之后代替。原来的第39集《露秋拉的圣诞节》原定于圣诞节前播放，但由于停播后日期的原因也被滞后播出。

不过，复播后的Pokemon获得了观众更热烈的欢迎，并且稳居收视率排行榜前十名。此后，再也没有什么能阻挡Pokemon前进的步伐了。

死神 BLEACH 的拿上伦理剧

死神恒久远，一个永流传

文/绫小路义行 责编/雪人

雪人：最近绫小路君是不是在研究钻石珠宝啊？

绫小路：谈不上研究吧，也就是每次路过珠宝店的时候总会下意识地低头四处搜索周围的地面，看看有没有什么可疑物体……

雪人：-_-# 你的个人爱好我不愿意管，但请你不要把我们的栏目也扯入你的私人事务里去好么？！

绫小路：你让我不扯我就不扯，那我不是很没有面子？

雪人：最近类似的句式已经太多了，拜托你兄弟，换一句吧……

绫小路：你让我换我就换，那我不是很没有面子？

雪人：T_T 我也去搜索珠宝店周围方圆二十里的土地好了……

以死神作为题材的动漫作品数量其实并不在少数，只不过对于这种连是圆还是扁都不知道的幻想产物，大多数人都对其外表有着极深的误解——“死神啊？就是个拿着勾火钳披头散发的老妖精！”“唬，那是你八十岁的奶奶告诉你的吧！”

随着AD&D作品以及FF和DQ（每次说到DQ，都会无条件地想起某同名品牌的冰激凌）等游戏在国内的盛行，死神的形象逐渐有了明朗化的趋势——“死神啊？就是一个拿着大镰刀穿着黑斗篷的骷髅！”“唬，你的召唤术一定还没练到最高级吧？”

当然，在随后动漫市场被无数充满了YY情节的少女漫画充斥的时候，以某召唤课为代表，死神的具体形象又发生了本质性的变化——“死神啊？一定要穿着合体的西装，有着温柔明朗的微笑，可以有狂野的飘逸银发，绝对不能缺少健壮匀称的体魄，最喜欢的食物肯定是各地特产的美味甜点……”“唬，你到底看上松下容子笔下的哪个帅哥了？！”

近年来小田健的力作又掀起了不小的风暴，至此死神的最终形象终于得到了一个完整的诠释——“死神啊？就是一个穿着紧身衣、长相很视觉系而且喜欢重金属音乐的高个子，嘴很大而且酷爱吃苹果！”“唬，你家昨天买的香蕉是一块二一斤的吧？在哪买的？”“花脸超市！”“上次不还说是加了符更便宜的吗？”“其实腕可聋也挺实惠的……”（雪人：“……你们都在说什么啊？”）

不过就此以为死神的形象已经完成了“老妖精——黑骷髅——大帅哥——重金属”这样完全有悖生物进化论的转变的话，那只能说你的生物老师一定没教过你人类其实不是从猴子转变来的。（绫小路：“是猩猩！”雪人：“你个废柴！是猿猴才对！”）至少在久保带人的笔下，死神的形象就与前几个完全不同：黑衣黑裤黑鞋——如果再戴朵黑花的话，就十足十地像极了丈夫刚刚去世的良家妇女。（雪人：你是不想说那两个会被人猛抽的字吧？）

于是，围绕着这么一群妇女……呃，是死神才对，新展开的异空间冒险就是这部当前一路飙红的BL——EACH！！（雪人：-_-# 你小子是故意大喘气的吧？！）



话说《BLEACH》这个标题本身并没有“死神”这层含义，英文中“漂白”的意思不禁让人浮想联翩地要以为这是个关于某印染厂从没落到重新崛起的发家史的故事，可疑地与某槟榔西施的致富经如出一辙。至于标题上被制作人有意无意突出的“BL”两个字母（“EACH”无限被忽略…），更给了同人女一双猫眼，去寻找一护与白哉的光明……

然而槟榔西施是没有滴，半路杀进黑崎一护生活的是一个名叫朽木露琪亚的黑衣貂禅（传闻貂禅脚很大……绫小路才只穿42码！）。相较于漫画版里露琪亚的活泼俏丽，动画版的监督显然是个缺乏对女性了解的中年男子，不仅把露琪亚的眉毛剃到了几乎看不见的长度，更用一个媲美榴莲的发型突出了少女无辜的大额头——这就一方面让人感叹着露琪亚堪比春野樱的尴尬，一边心猿意马地想起了《口袋妖怪》里的同名梦宠。“朽木露琪亚，也就是露琪亚的进化版，用有水系的最强攻击招式！”“不怕，我有石田雨龙，也就是暴鲤龙的终极进化版，拥有龙系的究极攻击特技！”“……你们真当这是口袋妖怪竞技场？！”

话说在我们生活的现实世界之外，还存在着另一个奇妙的异次元空间——进入方法未知，大抵也就是在触碰了图书馆里的一本古老卷轴之后，或者被长得很像观音菩萨的慧明大师召唤之类——所有死去之人的魂魄都会进入那个异次元空间，继续过着如同现实世界的生活……听起来很像诸如“门的另一边”的炼金术设定对吧？不过生活在异次元空间“尸魂界”的绝非希望让全国女性都穿上超短裙的猥琐大佐，而是成群结队的黑衣死神——“死神专卖！批零兼营！量大优惠！”“唬，我想去尸魂界观光怎么办？”“呃……办证，13X87XX1234，刘先生。”“……”

如果人类的灵魂在当事人去世之后能正常地进入尸魂界的话，这故事大概也就没任何编下去的必要了，估计是没什么人愿意看男女主角在世时相爱一生，死掉后还要继续厮守的琼瑶式剧情的。于是在考虑到人民大众一贯喜爱听鬼故事吓唬自己的心情之后，所谓的无法进入尸魂界便成为“虚”的剧情，也就成了《BLEACH》的主线。

面具这种东西，一般都是用来烘托某个神秘男子的高贵气质而诞生的神奇道具。无论是高达系列里惯有的面具男，还是美夕身后名叫拉麻的使魔，都是又酷又帅惹人尖叫的狠角色，再不济也有近期内《日式面包王》雾崎巨匠此类完全不可思议的人形生物，但也依然将面具的魅力发挥到了极致——虽然不少人总对面具后面是不是藏了只孔雀的无厘头有着极大的怀疑，但无可否认的是，摘下面具，注定会有张俊美无双的脸蛋引发少女口中的高山流水——“哦，那水的声音是我在漱口时发出来的。”“扯吧！你明明就是在看到怪盗基德的时候把牙刷都吞下去了！”

可惜的是，在《BLEACH》里，面具不但不是可以增加魅力值的特殊道具，反而成了败坏形象的最佳代表。本来虚的长相就奇特得很，扣上面具便以为自己是夏亚的想法显然是过于单纯了。这种因为种种原因而变成恶灵的虚，在故事的初期有着推动剧情发展的重要作用——等一护进入尸魂界之后，这动画的中心思想明显已经跑题，“虚”的丑陋和畸形，在白哉等人的万丈光芒面前，不仅被制作人忘在脑后，更被众多的观众遗忘成了冰箱角落里的一块隔夜豆腐——“果然我们家白哉是最帅的！”“其实市丸银也很有味道呢！”“更木剑八才是王道啊！”“唬，你的品位真奇怪！”

黑崎一护本是一个普普通通的高中男生，却因为拥有特殊体质的关系能够时常看见不干净的东西——“若是夏夜院子的围墙上有人叫你的名字，切莫回头去看！”“唬，又是你八十岁的奶奶跟你说过的‘美女蛇’的故事吧？！”——橙色的头发、火爆的个性，一切的一切几乎已经让观众差点要将一护误认为是某个喜欢把女孩套在右手上的变态了。当然，类似“清晨一觉醒来发现右手变成了美鸟”的暧昧情景，也会是不少男性的邪恶梦想——至于上厕所和洗澡这样的尴尬场合嘛，鼻黏膜脆弱的朋友还是不要去擅自遐想比较好。（雪人：俺要扁人了！）



张君	初三是一个没有游戏的生活，真是苦恼！不过，有《掌机迷》陪伴着我度过初三也就够了。
读者资料	16岁，男，200336，上海市长宁区天山路薛家库23号，兴趣：上网、掌机

又扯远了，赶紧回头！

在一次意外的事故中，一护被卷入了怪物杀人事件，而关键时刻跳出来拯救一护的，不是江户川柯南，而是朽木露琪亚。而在种种的小打小闹中，露琪亚的灵力几乎全被吸走，反而令一护成了代班死神——你确定姓黑崎这小子之前没学过吸星大法？于是为了等自己的灵力恢复以便回到尸魂界，露琪亚半强迫半威逼地强行住进了一护家……的壁橱里——打开壁橱见死神！如此诡异的剧情设定原本有完全不输给《午夜凶铃》和《咒怨》的恐怖效果，如果交给伊藤润二必定又会是一部奇形怪状尸体满画面爬的恶心景象，然而到了意识明显不良的久保带人笔下，这一剧情就注定要变成充满了粉红色泡沫的暧昧同居生活。在这种充满了邪恶气息的主题下，我们也完全有理由相信“久保带人”这个名字的真正含义是：晚上无聊去酒店，于是“酒保”非常识相地“带人”过来……（雪人：-_-# 绫小路不要带坏我们纯洁的读者！）之后的发展似乎变得顺理成章，露琪亚十分多啦A梦地在壁橱里过得逍遥自在，而照例那吃闲饭和吃很闲的饭的校长与老师，也毫不奇怪怎么会凭空多出了一个女生，就心安理得地将露琪亚安排到一护的班上念书——由此可见，当教育事业发展到一定高度的时候，免除部分学生的学费也不是什么大不了的事情……“啊啊啊，老师！昨天我又看见露琪亚同学钻进一护同学的房间了！”“白痴！”

井上织姬的身材是与她的外形最不相配的设定，大概是受到近期内诸如《舞-HiME》之类只凭借胸围便可杀出一片天地的影响，为了显示出自己并不是与潮流脱节的人，久保相当动机不纯地让织姬成了“做女人挺好”广告词下的新一代牺牲者——啊啊啊、你还敢说他没玩过《DOA沙滩排球》？这种比例失调的动物身材搭配那明显就是又面又瓜快去死吧的单纯面孔，其实际的效果就好比是一碗香辣牛肉面里浇上了大堆番茄酱般的不协调(好想吐…)。这个女生平时以暗恋一护为乐趣，却又显得很大度地不断撮合着露琪亚与一护——很显然，这脑袋不会转弯的女生是不明白一护是白哉的才对……（雪人：对于这种无聊的搭配，绫小路似乎从来都不会厌倦呢！）虽然整天一副无忧无虑的样子，其实却背负着悲伤的记忆，哥哥的事故不仅在她心里产生了极大的阴影，更在之后的“我的哥哥竟是鬼”的家庭伦理事件中，烘托出了织姬的艺高胆大——“啊啊啊！哥哥从电视机里爬出来啦！”“孩子别怕！把电视机对准窗口，这里是九楼，爬出来就摔死他！”由于长期呆在一护周围，受到了一护强大灵力影响的织姬逐渐也拥有了可以看见虚的能力。而为了保护自己最要好的朋友，在面对虚的攻击时，织姬也觉醒了潜藏在体内的神奇力量。以言灵咒语发动舜盾和六花，但对于看不见六花的人来说，织姬的攻击方式与骂街也没什么区别。至于战斗时跑来跑去再加上大呼小喝的肢体语言之丰富，波涛汹涌的视觉体验就暂且当成是一种扰敌的方法吧！（瀑布汗…）

茶渡泰虎这个名字本身就充满了许多让人费解的因素，若是“茶渡太湖”反倒还有着达摩一苇渡江式的豪放情怀，不过他本人的身材就十分具有压迫性的告诉你：为了您和您家人的安全幸福，请勿乘坐比自己身材小一号的交通工具渡过水面。个性沉闷，外形也是有如鬼一样的存在，如果不是被划分到主角阵营里来的话，其实茶渡泰虎倒很适合去做虚的临时演员。然而这么一个身材巨大的非洲男子（哦，你确定他没有非洲血统？），一登场便显露出对于鸟类动物非同一般的喜好，不由得让人眼前昏花，跳出诸如“一个少女在沙滩上奔跑，怀中抱着一个可爱的恐龙玩偶，在大口喝着浓缩桃汁的时候，一只乌鸦飞来与她和谐地玩在一起”的诡异画面。至于可以将一只手臂巨大化的特殊能力，除了有着“爱德华长大了”的错觉之外，也具备了“左青龙右白虎”的黑帮老大式的架势。

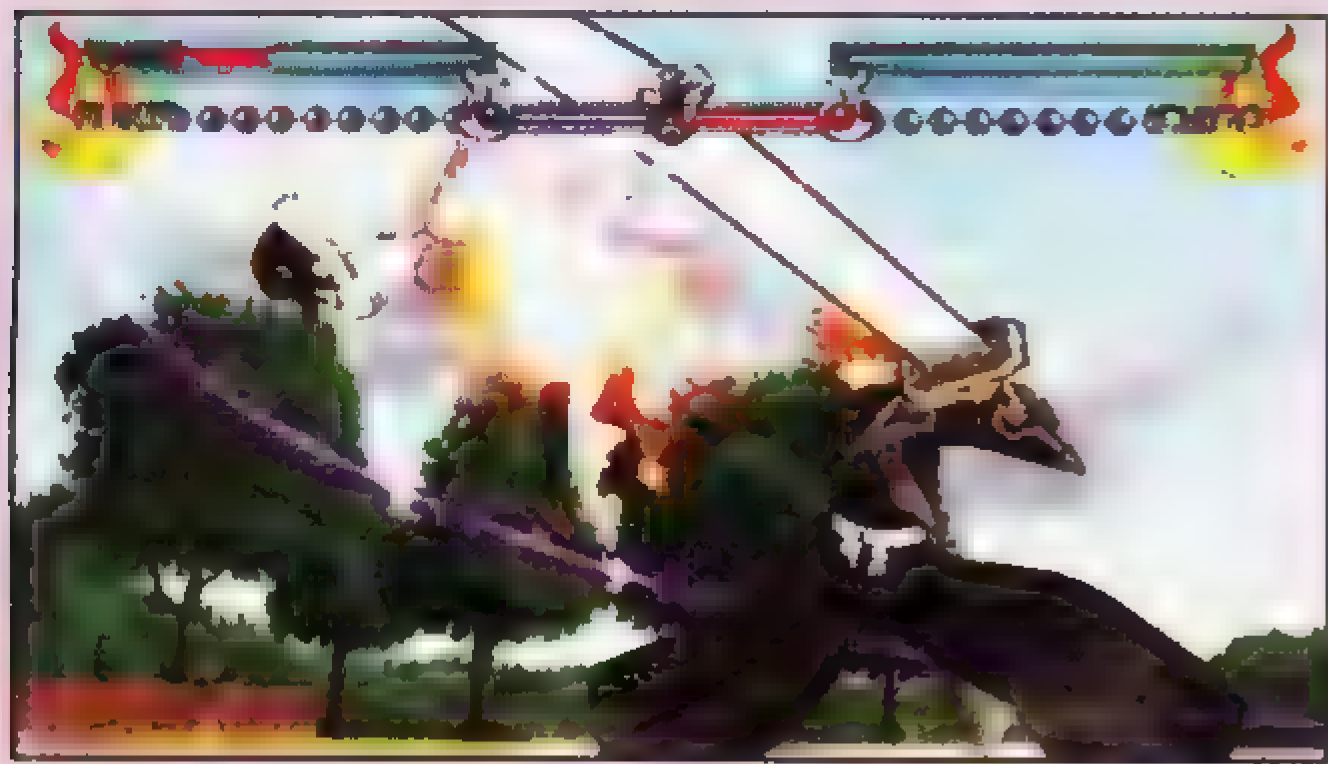
说到“虎”，就不得不说说“龙”。石田雨龙的出现不仅让更多的女生在猜测他与石田彰有什么关系之外，更是与茶渡泰虎对称得好比是“天王盖地虎，宝塔镇河妖”般的工整。尽管实际结果与石田彰并无关联，但石田雨龙的声优竟是那近期内无比风光的杉山纪彰——有着石田血统佐助声线的男子，该是何等的惹人遐想啊……原本雨龙作为退却师一族仅有幸存者的身世还充满了值得关注的地方，但不争气的纺织爱好却总让人在叹气的同时有着想把“男织女耕”这个词语咬碎的冲动。一袭白衣、手持弓箭，若不是清楚地意识到这是尸魂界而不是战国年，雨龙的装扮非得引来桔梗FANS的一通追打不可——“呸！他也没有我们家厄古拉斯帅啊！”“唬，你当这是《指环王》啊！”。原本与一护是势不两立的对手，但在联手对抗大虚（大虚？那就得大补啊!）之后，被一护的



精神感动而协助其拉弓释放过盛的灵力——“听！多亲切的声音啊！”“是啊，这棉花弹得真好……”

浦原喜助作为前半部分的重要角色，一直起着引领一护等人前往尸魂界的作用。穿得就很像是个性豪放的流浪者，身边的小正太与小罗莉更是出乎意料地邪恶——难道不知道雇佣童工是违法的吗？至于将“魄”不小心流传到一护与露琪亚手上的意外，除了是为后续埋下伏笔之外，也是更圆满地填充着这支RPG阵容——剑士主角男一号+黑魔导士女一号+白魔导士女二号+力量型战士男二号+弓箭手男三号+宠物召唤兽，多么完美的FF派队伍啊！DQ系的去……（雪人：“人家两家公司都合并了，你还在这叫嚣个鬼啊！”）随着剧情的发展，因为将死神的力量传给一护而犯下重罪，露琪亚被奉命前来追杀的六番队队长与副队长捉往尸魂界审判，就此也展开了更为庞大的剧情架构和扑朔迷离的多角恋情。

说到多角恋情，其实一点也不夸张，尽管死神小分队的划分始终让人被挥之不去的“吾乃三番队队长斋藤一”阴影笼罩，但朽木家大少爷白哉的又酷又帅还是很让人为他与一护的未来牵肠挂肚——“谁说‘朽木不可雕了？！瞧人家白哉就是活脱脱的特例！”难怪之前白哉没有对一护赶尽杀绝了，原来就是为了吸引他前往尸魂界团聚，鹊桥相会有了新的版本，白哉与一护必将永垂不朽！（雪人：－_－#凸 再BT就把你踹到尸魂界去！）顺带一提：尽管在个人品位方面存在很大的问题，但志波空鹤的确是进入尸魂界后所见到的第一道开胃小菜……露琪亚你还是在牢里腐朽掉好了……





作为一部典型的少年向热血动画，《BLEACH》的动画并没有获得预期中的轰动效应。相比起《火影忍者》的火爆来说，《BLEACH》还谈不上真正的大红大紫。但这并不影响BANDAI适时地出面捞上一笔。即使在手办和扭蛋方面还没有做到销售上的出色业绩，游戏方面倒是铆足了劲准备掏光FANS的口袋。首款游戏就选定了PSP作为平台，一方面是想借助PSP目前势不可挡的超强人气，另一方面也是出于战略计划的考量。

PSP上的《死神BLEACH》是款格斗对战的游戏，不选择家用机作为首发游戏的平台，自然是考虑到目前家用机市场丝毫不缺同类作品，而其他的掌机显然又无法展现原作的精髓和气势。BANDAI的算计没有任何错误，《BLEACH》在登陆PSP之后果然呈现了良好的销售状况。毕竟这是PSP上第一款采用了卡通渲染技术的3D对战格斗游戏，其实际的表现也没让FANS失望。

游戏的可选主角有六位，每位角色都拥有自己的专属剧情。除了忠实于原著之外，丰富的原创事件也相当有趣。战斗操控的手感不错，卡通渲染后的角色充满了生气，招式也相当有魄力。语音的导入和重新制作的片头都是不可不看的精彩部分，至于是否存在隐藏人物，以及能否操控白哉等人气角色，就需要玩家自己去不断摸索了。考虑到动画可以挖掘的市场还很大，于是在PSP版的《死神BLEACH》上市之后，BANDAI紧接着又将推出GBA版的同名游戏，FANS们想不被BANDAI套牢都是很难的事情了。

动画的剧情才刚刚步入高潮，十三番队总计二十余位队长级人物的轮流上阵就体现出了久保带人捞钱不亦乐乎的不健康心态，由此可知黑崎一护的旅程还远远不会结束。即使之前已有了无数以“死神”为题材的动漫作品，但从来没有一部会像《BLEACH》这样充满了浓浓的人情味，喜怒哀乐从来都肆无忌惮。



我们完全有理由相信，由久保策划，BANDAI执行，同人女挥着大旗向前进的《BLEACH》，一定可以打造出只属于《BLEACH（每个人都BL）》的灿烂明天！而无视以前诸多版本的死神，只要有这么一群帅哥，也足以万古流芳，永久流传下去了！

兄妹间的冰冷情谊、朋友间的生死与共、家庭与社会间的礼仪碰撞——如果仔细摸索的话，就会发现其实《BLEACH》也是一部融合了许多情感纠葛的伦理剧呢！

楼睿	这期我是在3月24日买到的，《真·三国无双》是这天发售的，最重要的是16年前我是在今天诞生的。唉，缘分呢！
读者资料	16岁，男，100045，北京市西城区三里河一区甲52楼6门611号，兴趣：游戏、音乐

赛尔达传说——回忆之章

文/伽奥斯剑客 责编/小侃

第一章 魔法公主



雨刚停，阳光从云间的缝隙间流泻下来，俯洒在海拉尔的大地上，斑驳一片。林克独自坐在海拉尔湖畔，时而望着反射着太阳光辉的平静湖面，时而看着不远处湖中心的滴水神殿，想起了不久前自己还跟着艾塞罗一起在那里战斗，对手则是一只巨大的章鱼怪。

“好像那时是自己变小了吧！”林克笑了笑，记得以前艾塞罗也一直这么提醒自己。脑袋上不知被他啄了多少次，已经记不清了。

如今魔物又被封印了起来，已经用不着战斗了，而林克的道具全在家里，但并不闲着：魔法壶变成了史密斯爷爷的鼓风机；返转杖常常被农民们借去翻地种菜；手套现在正在工人们那里，大概用来挖地道吧；炎之灯在家里生火……

“扑嗵”一颗小石子从林克手中抛出，在空中划出一道美丽的弧线落入水中，激起一片涟漪。林克双手抱头，仰面倒在倾斜的草地上，看着刚出的彩虹发呆。他难以想象：不久以前，自己还在四处奔波，现在唯一担心的只是自己趁着爷爷打瞌睡时溜出来玩，会不会挨骂（他本应该帮史密斯劈柴的）。成了英雄还要担心挨骂，真是悲哀。

“刚下过雨，你这样躺着，衣服会湿的哟。”一个清脆而甜蜜的声音。

“赛，赛尔达公主，”林克慌乱地爬了起来，差点滑倒“你怎么来了？”

看到林克惊慌失措的样子，赛尔达暗暗地笑。“那个就是滴水神殿吧！”她指着那个曾经被冰雪覆盖的小岛“林克要进去还真得变成小人吧！”

“这得有艾塞罗的帮忙，没有他我可不行。”

“没有你我也不可能得救呀！”赛尔达望着天空，“海拉尔的人民也因此重新过上了安定的生活，这一切都是林克的功劳啊！”

“这……这没什么。”林克脸通红，低头使劲扯着衣角。

“林克！”赛尔达公主的语气变得非常认真“你愿意帮我吗？”

“我不是一直在帮你吗……”林克转过头来，与赛尔达公主四目相对，刹时脸更红了。赛尔达没有笑，她在林克耳边低声几句。“什么，你要学魔法？”林克大吃一惊，差点滚到湖里，幸亏一只手撑在地上……他今天出来可没带着脚蹼。“为什么？”

“要知道每次我有危险都是林克来救我，而我自己却一点力量也没有。”赛尔达一脸认真：“万一林克有了危险怎么办呢？”

“这……”

“所以我要保护自己，为了自己，为了人民，也为了林克。”赛尔达显然有点激动，她停了一下，“我父王不同意，他说只要找到另外两个同意的人他就让我学。管家已经同意了，但史密斯爷爷保持中立。我只找你了，林克。”

“这……”林克想了一会，看着公主期待的眼神，林克下定决心，“好，我同意！”

“太好了！”赛尔达欢呼雀跃，“我就知道你会同意的，我去告诉父王，林克，再见！”公主一蹦一跳的走了。

林克凝望着公主的身影，呆了良久，突然想起家里还有活干，要是爷爷醒来发现自己不在家就惨了。于是立即套上飞马鞋飞奔回去……

事实是不容改变的，即使用飞马鞋也不例外，林克还是被罚在一小时内砍完一堆木头(风林?)。无奈的他也只能用大回旋斩拼命地砍了……（风林好可怜，吃了一小时的大回避斩……默哀）

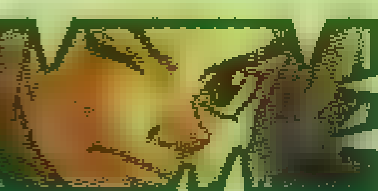
国王果然一诺千金，公主如愿请到了一位魔导教师。从那以后，林克总能听到王宫里传出的爆炸声，甚至半夜被惊醒。第二天则看见工匠们忙出忙进地修王宫。这时，林克有点后悔当初的决定了。

不过一切看起来还算平静……可是，真的如此吗?





第二章 公主的决心



就这样过了一年，林克每天早上去铁心老师家里炼剑，晚上则帮史密斯砍柴或者是打打下手。有一次他偶然间遇到赛尔达公主的魔导教师，聊天时谈起了公主。这位魔导教师对公主的评价相当高，说她从来没见过进步如此神速的学生。

“她已经完全掌握了防御术和回复术。”她这样说道，“火球术与闪电术使用的也不错，要知道光前两项我就学了五年……”这对魔法一窍不通的林克来说，的确很难懂。但是他明白赛尔达公主的变化是显著的。虽然在这一年中，林克与忙于学魔法的公主见面已经不那么频繁了，可是他从公主的言语中发现：公主在活泼开朗不减的同时，多了几分自信。林克从没见过使用魔法的公主，不过她的进步是显而易见的，因为修王宫的工匠们已经不那么忙了。

“这大概是因为公主拥有神之力吧！”告别了魔导教师，林克自言自语道。关于公主是神之力的继承者，林克没有跟任何人说，包括公主本人。圣之域的秘密，不能让任何人知道。

林克回到家里，已经很晚了。他也懒得洗脸，倒头便睡……

“BOOM！”林克又被震醒了。他望着远处冒着青烟的王宫心想：公主又在练啥新魔法了呢?他下意识地看了一下钟：00:30。“这么晚了，公主怎么还不睡?”林克正在纳闷，他还没来得及去想这个问题，阵阵睡意又来了。一头倒在床上，又睡着了。

清晨，林克史无前例的早起，想去看看公主昨天伤着没有。刚出门，迎面飞来了一块石头，“砰！”林克眼前一黑，便没了知觉……赛尔达公主此时正急急忙忙地赶往林克家，路上顺便解决了几只章鱼怪。“火球术。”公主对着一只章鱼怪凭空一掌，一团火焰从手心射出，正中章鱼怪。它顿时被击飞了出去，落地时冒着烟儿。

“前面就是林克家了。”赛尔达加快了脚步。





大门开着，“林克！”赛尔达冲进去，结果发现屋里是狼藉一片。她跑上了楼，只见史密斯倒在地上，被砸晕了。

“史密斯爷爷，醒醒，史密斯爷爷”。

“啊，是公主。”史密斯艰难地坐了起来，看着眼前这个一身蓝袍，披着红色斗篷的公主。不停地揉着后脑，吃惊不小。

“这里怎么了，林克呢?”赛尔达焦急地问。

“不知哪儿来的野猪怪撞晕了林克，把他绑走了，我听见声音下去看，也被冲进来的野猪怪撞晕了。”史密斯在公主的搀扶下坐到了椅子上，“怎么会这样，魔物不都被封印起来了吗?”

“昨天有人偷了圣剑，封印魔物的箱子突然炸开，魔物跑得到处都是，王宫里、城里全是魔物，百姓们全遭了殃。士兵已经全部出动，但是魔物太多、太厉害，不少士兵都受了伤。我来找林克去帮忙，没想到……”公主急得满屋子转，“您知道他们带林克去了哪里?”

“我被打晕时，好像听他们说‘森林之洞’什么的。”史密斯拍着脑袋“好像就是从前林克去找‘小不点’的地方。”

“你该不会……”

“是的，我要去救林克，以前都是林克救我。该是我报答他的时候了。”公主一脸坚决。“拜托了!”

“好吧。”史密斯把身边的抽屉打开，抽出一张羊皮纸，递给了赛尔达公主。“路上要小心啊，千万小心！”

“嗯！我会的。”

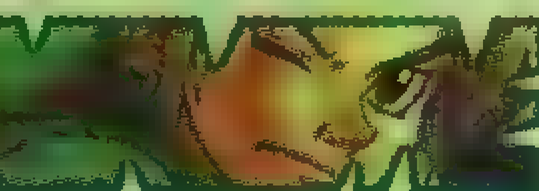
“还有这个。”史密斯从墙上取下了返转杖，“这是林克的返转杖，它的能力不仅仅是把物体倒过来，还可以增强法力，带上它吧，一路平安！”

“谢谢，我一定会救出林克的，”赛尔达转身离开了林克家“再见！”

告别了史密斯，赛尔达公主踏着林克曾经走过的征程，向森林之祠出发。一切都那么相似，只是如今的救世主是赛尔达公主……



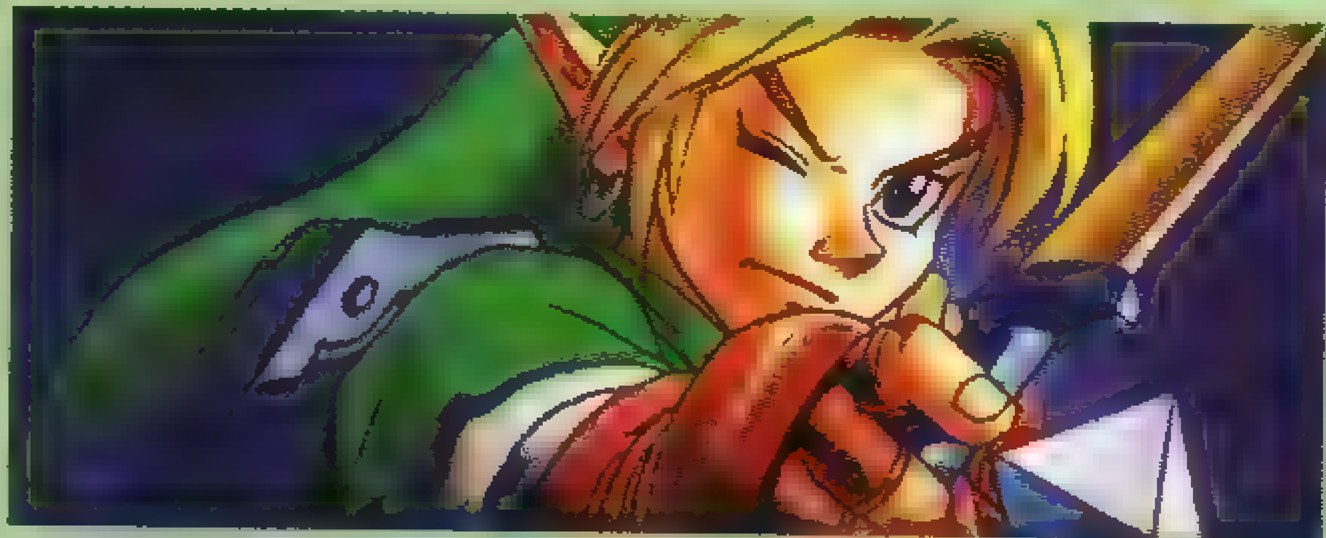
第三章 重逢



走过了大概有一两个小时，赛尔达公主开始进入一片茂密的树林。虽然太阳已经升得老高，但浓密的树叶阻挡了一切的直射光。整个森林显得阴森森的。再加上魔物的出没，时不时地会从草堆中飞出一块石头。公主不得不一直撑着魔法屏障。幸亏如此，否则她身上早已是青一块紫一块了。

前面起了雾，而且地面又湿又软。一个不小心就会滑倒，她只得小心翼翼地前进。突然，泥地里蹦出了一大排揪揪怪，着实把公主吓出了一身冷汗。她向后退了一步，镇定了一下，举起左手便向中间的揪揪怪扔出

刘艳	游戏，给我一种快乐，让我在学习、工作之余体会了另一种竞争的环境。
读者资料	23岁，女，130022，吉林长春大学应用理学院数学02405班，兴趣：读书、交友





了一个火球。可是火球在潮湿的雾气中越缩越小，打在揪揪怪身上时，威力已所剩无几。那只揪揪怪是一点皮也没伤着。

赛尔达公主蒙了，她不知道林克遇到了这种情况是怎么办的，也不知道自己该怎么办。揪揪怪已经逼上来了，她不得不一步步地向后退。更糟的是慌乱中，她走错了路，现在她身后是条死胡同，面前则是大批的揪揪怪，她倒霉透了。

“要是把老师带来就好了，或者带上两个卫兵也行啊。”赛尔达公主已经无路可退了。“不行，怎么可以这么想，我不是来找林克的吗？怎么能让它们困住我呢？”

这时，她突然想起魔导老师曾经说过：“魔法要根据当时的环境使用，才能事半功倍。”

“环境，大雾全是水，火球术已经用不上了，该死的水。”公主冥想着，揪揪怪更近了：“水，对了，水可以导电。好就用这个！让你们尝尝这个吧！”她从腰间抽出了返转杖，指向天空，高呼：“闪电雷击！”一声炸雷，闪电从天而降。电光火石之间，揪揪怪们已消失得无影无踪，只剩下冒着黑烟的地面。赛尔达公主一下子瘫坐在地上。她想到从前林克对付的可不是普通的揪揪怪，而是山一般大的……

“林克，对，林克还在等我，我可不能就这么坐着。”公主拍了拍身上的泥，站了起来。“我得赶快离开这鬼地方。”

终于，赛尔达公主走出了大雾，手中紧紧握着返转杖。史密斯说的没错，返转杖的力量是强大的。不会魔法的林克只会用它来翻物体或跳高（不过这也足够了）。记得赛尔达初学闪电术时，最多只能让人麻两下，后来最好的记录也只不过是打下了一个小闪电，地面不黑也不焦。不想用了这返转杖一下子打下了十几个强雷，真是厉害的道具。

“救命，喂！谁来帮我下来！”头顶上传来了呼救声。

公主抬头一看，一只鸡被困在树上下不来了。鸡会说话？她也管不了那么多了，救鸡要紧。她放出一个小火球，烧断了树枝。那只鸡一下子掉了下来。公主上前一步，正好接住它，这时赛尔达才看清楚这只‘鸡’它居然是……

“艾塞罗？！”公主惊呀地叫了出来。

“咦？这声音好熟，你是……”艾塞罗望着眼前的女魔导士“赛尔达公主！你怎么这副打扮，我快认不出了！”

“艾塞罗，你不是复原了吗？怎么又成帽子了？”

“我也不清楚。”艾罗塞扭了一下脖子“我昨天一觉醒来就成了这样，本来想看看发生了什么事，但被一只恶鸟抓上了树。林克不是把圣剑修好了吗？为什么还有这么多魔物？”

赛尔达公主将从昨天发生的一系列事件告诉了艾塞罗。

“原来如此。”艾塞罗若有所思地说“圣剑被盗，林克又被绑，这下麻烦了。你确定林克在森林之祠吗？”

“应该是的”。

“那我们一起去救他，森林之祠我和林克去过，那里我熟。”

“太好了，那就快出发吧。”赛尔达站了起来，看了看树桩上的艾塞罗，“你不介意我把你戴在头上吧！”

“没关系，我待在肩上就行了。”还没等公主同意，艾塞罗嗖一下子跳上了她的左肩，“林克那小子总是坐立不安，我才不得不待在他头上”

“哎，我差点忘了，去森林之祠要变小才行。”赛尔达拍了一下后脑，“艾塞罗一定会了吧？”

“那当然，你看见那里的树桩了吗？站上去吧！”

赛尔达小心翼翼地站上了树桩，这其实跟别的树桩没啥两样，只不过……

“开始了！”艾塞罗提醒了一下公主，便开始念那难懂的咒文。

或许这咒文对于林克来说，简直跟天书一样，但赛尔达公主却听得十分明白，她自小便被教予了这种语言，是每个王室家族必修之课。说起来也奇怪，王室留传下来的每一样古老的东西，都与小不点有着千丝万缕的关系。其实这也不难一解，圣剑就是小不点炼造的，公主很庆幸，自己没有在上古文课时逃出去找林克玩。现在，她已经把艾塞罗的咒文全记住了。

“喂！再不走天就要黑了！”

公主现在才反应过来。这时，她才发现刚才被自己踩在脚底下的木桩变得像山一样巨大；周围的小草粗壮的像百年老树；连小石子都……在艾塞罗的催促下，两人（如果艾塞罗也算人的话）直接向森林之祠进发了。



古云松	期待PSP的耗电问题得到一点改善，只能玩三四个小时实在是不爽。
读者资料	男，100044，北京西城区西外大街168号腾达大厦33层，兴趣：漫画、电玩



第四章 消失的记忆



她来到森林之祠门口，不料竟然有人把守。

"这里不应该有人的呀？"艾塞罗很疑惑。"难道它们正在看守林克？"

"野猪怪会用缩小术吗？"公主问道。

"这也正是我所疑惑的，"艾塞罗回答。"野猪怪是不可能会用缩小术的，而且魔物们大多以自我为中心，不会刻意地对付某个人，也不可能如此有组织性。幕后一定有黑手在操纵，而且那个人非常高明，还十分痛恨林克……"

"古夫！"赛尔达公主差点失声叫起来，"不可能啊，他不是被林克打败了吗？"

"我也这么想，不过现在下定论还为时过早。总之，一切要小心，这次魔物的势头比上次还要大。"

"啪！"赛尔达公主一不小心踩到了不知什么东西。但那已经不重要了，刚才的声响已经暴露了他们的位置。一秒钟前还被紧紧握在野猪怪手中的火枪，此刻已嗖嗖地向公主飞来。

赛尔达高举返转杖，念到"圣光护罩。"。只见那几支火枪在离公主五十公分处，不知撞到了什么，全部弹开了。一支支都插在了坚硬的地面上，凶险地颤着。

"火焰魔球。"赛尔达公主不给它们喘气的机会。魔杖一挥，一个巨大的火球向野猪怪们飞去。

"轰！"转眼间，几个守卫已经上了黄泉路。

艾塞罗呆了，他知道能够闯进森林的赛尔达公主的确有点本事，但他没想到在这一年之内，公主变得如此厉害。恐怕连林克都要比不上她了。

"那是什么？"赛尔达向其中一个黑得冒烟的"焦炭"走去。从它身上拿出一个黑乎乎的东西，擦掉了上面的炭黑……

"魔法壶，林克的魔法壶！"艾塞罗显得很兴奋。

"你确定这是林克的吗？"

"百分之百，看来林克在这里是千真万确的了。"

赛尔达又在入口处发现了一面盾和一把剑。

"这是我送给林克的盾和史密斯爷爷锻炼的剑！"

"那就快去给他，我想他一定很需要它们！"

赛尔达公主用火球直接烧掉门口的蜘蛛网，进入林克曾经打败大揪揪怪的房间。直觉告诉她，林克就在那里。进入房间，赛尔达看见了一个熟悉的背影。

"林克！"赛尔达公主激动地热泪盈眶。"我总算找到你了！"

"慢着！"艾塞罗阻止了正要走上前去的公主，"他不是林克！"

"怎么会？"

此时林克慢慢地转过身来，样子看上去十分诡异。还没等赛尔达看清他的脸，林克突然发作，抄起地上的刀向公主冲来。一切发生得太突然，林克的动作又是那么地快。赛尔达没有足够的时间来发动防御魔法，惊慌失措中只好用盾牌挡在胸前。只听"咣"一声响。柔弱的公主被撞到墙角，而林克的刀还狠狠地抵在盾上。同时，返转杖和艾塞罗都飞了出去，重重地摔在地上。





"林克，你怎么了？我是赛尔达啊。"

林克发出如猛兽一般的巨吼，刀又一次重重地砍在了盾上。论力气，赛尔达哪里是林克的对手，眼看着公主就要支持不住了，艾塞罗大声喊道："用魔法攻击他，他已经不是以前的那个林克了！"

"不行！"

"只要打晕他就行了！"

林克又高高地举起刀，赛尔达举着盾，看着林克的眼睛。天哪！是血红色的！

眼看刀再一次砍下，而此时的赛尔达已经禁不住再一次的攻击了。她横下了心，"闪电雷击"的声音里带着哭腔。就在刀落在盾上的那一刹那，一个小闪电击中了那把刀。电流迅速地沿着刀把流遍了林克的全身。他顿时浑身无力，软绵绵地倒了下去。"咣当"，刀和盾同时落地，赛尔达公主脚下一软，也坐在地上，目光呆望着林克，不断抽泣着。良久，才缓过神来，颤抖地站起来。

"怎……怎么会这……这样？"

"他中了诅咒，不过刚才那一个闪电该把他打醒了。"艾塞罗看了看林克叹了口气："唉！好不容易找到了他，却不想来这一下子，等他醒过来要好好地数落他一番。"

公主缓缓地捡起地上的盾和魔杖。

杨军	在读书之余，看PG是一种享受；独自一个人，看PG是一种安慰；两人在一起，看PG是一种幸福；没有PG时，生活就没有味道。
读者资料	18岁，男，200065，上海普陀区宜川六村113号202室，兴趣：看拳皇、玩GBA



“哎呦！好疼！”是林克的声音。

“林克！”

在赛尔达的帮助下，林克艰难地坐了起来。

“这是哪里？你是谁？我怎么会在这里？我又是谁？”林克一脸茫然。

“你这小子不会是装的吧！”艾塞罗狠狠地啄了一口。

“哎哟！这是什么？帽子会说话还会啄人？”

“我是赛尔达，他是艾塞罗啊！”公主急了。

“赛尔达？”林克看了看公主。

“艾塞罗？”林克又看了看那顶急得发红的帽子。

“名字很熟，但实在记不得了。”林克使劲摇了摇头“你能告诉我是谁吗？”

“林克，你真得不记得了吗？你可是海拉尔的勇者啊！”公主急得又快哭了。

“我是林克，海拉尔的勇者？”林克还是一脸茫然，“这么大的事我怎么不知道？”

“这……”赛尔达无助地看着艾塞罗。

“先回去吧，这些等回去以后再跟他慢慢解释，”艾塞罗又跳上了林克的脑袋，“还是这里舒服。快走吧！要是魔物来了可烦了。”赛尔达公主把盾与剑交给林克，“带着它们，尽量保护自己。”她知道，要现在的林克保护自己是不可能的。

林克接过剑和盾，以他一惯的持剑方式，跟着赛尔达走了出去恢复到原来的大小，并走出了森林。他们来到隆隆牧场上，这里已是一片荒芜，杂草丛生，魔物肆虐。他们没时间理会那些魔物，匆匆地赶在回家的路上。

“你为什么愿意跟我们走呢？”赛尔达突然问了这样一个问题。

“我也不清楚，但只觉得你们很亲切，值得信赖。”林克思考了一下回答道。

“说不定这小子还有救！”艾塞罗点了点头，“前面好像有人倒在那里。”

“是海拉尔的士兵”赛尔达公主跑过去，蹲在那人的旁边。“还活着，他怎么会在这而且伤得这么重？”

公主把手放在士兵的额头上，闭上眼睛，一阵轻柔的白光闪过。那个士兵的伤全好了。

“没想到你还有这一手！”艾塞罗惊讶道：“啊！他醒了！”。

“是公主殿下！”卫兵勉强站起来，并对赛尔达跪下。“大事不好了！魔物们开始联合起来攻打王宫，我本来奉大王之命来寻找公主，但在路上遭到了伏击……”

“这下糟了！快走林克！”赛尔达一把拉住林克便向王宫奔去，士兵则紧紧跟在后面。

王宫里，海拉尔国王愁眉不展，不仅仅是因为魔物不断地进攻王宫，守卫的防御已将近崩溃。还担心赛尔达已经出去找林克找了一天，无任何消息，派出去的守卫也不见来报。此时，史密斯从门外走进来，同样是一筹莫展。

“士兵们已到了极限，可魔物却只见多不见少。”

“看来只有我亲自出马了！”海拉尔王伸手去取王座边的剑。

“报！”一个卫兵冲了进来，“公主和林克回来了，并在王宫外打退了大批的魔物！全军士气大振，已经开始反攻！”

“太好了，来的正是时候。”海拉尔王抽出宝剑，“我们也去帮他们一把吧！”

正当他们走出大门时，只见众士兵簇拥着公主和林克走了进来。众人欢呼声震动了整个王宫……

第五章 林克的归来

累了一天的赛尔达公主一直睡到中午才起来。此时她正和林克一起在王宫花园的平台上说着他以前的事。而在她被古夫变成石头的那一段，自然是由艾塞罗来补充。脑袋空空的林克，则把这些当成故事一样听。

“还记得在几年前的一个雨夜，我被关在地牢里，是你听见了我的召唤，冒险来救我。”赛尔达看着天。“你答应过我要保护我的呀！”

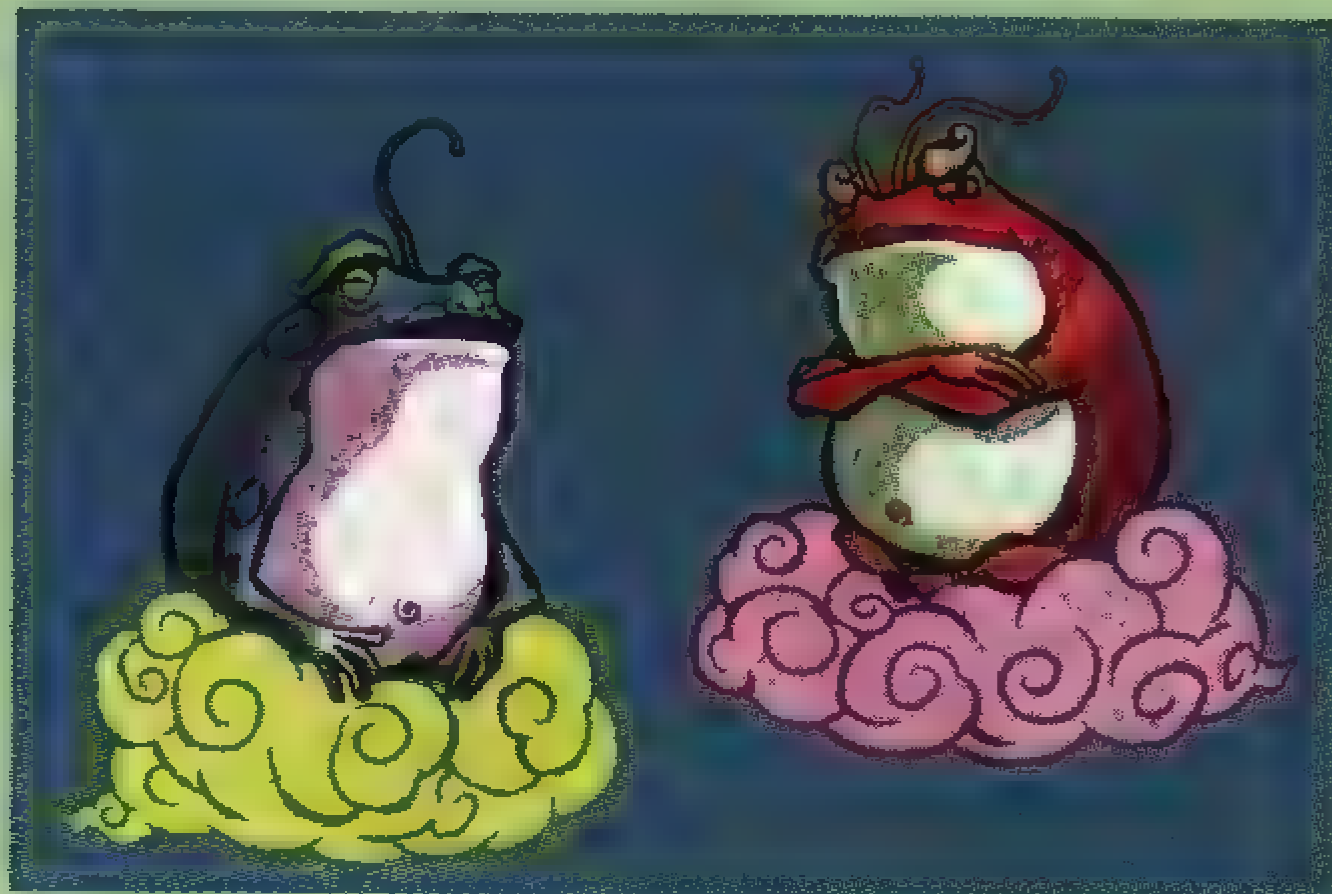
“……”林克无话，其实面对这么一大堆事实，他不知道该不该相信，一旦相信了，那就意味着巨大的责任。

“哐！哐！哐！”洪亮的钟声从王宫里传出来。

“不好了！魔物又发动进攻了。”赛尔达突然站起来，“快走，林克。我们需要你！”

林克抽出背在背上的剑，跟着公主向王宫之门跑去。他不知为何要这么做，只是潜意识告诉他，他必须去。

林克跟着公主来到大堂，看见士兵们都整装待发。国王抽出了宝剑，士兵们呐喊声响彻了天空……



王晶	GBA就像是我生活的一部分，虽然现在已渐渐退出掌机的竞争舞台，但它永远是我心目中的NO.1。
读者资料	15岁，男，200434，上海虹口区水电路1324弄5支弄12号303室，兴趣：GBA、PG

战斗已打了一天一夜，士兵们还在拼死保卫着王宫，魔物仍然一批一批地拥上前来，好像无穷无尽。

赛尔达公主眼睁睁看着伤员一个又一个地抬进来，终于坐立不住了。她走下台阶，不顾卫兵的劝阻，来到一个伤员的身边，用自己的回复术替士兵疗伤。倾刻间，本来已经奄奄一息的士兵顿时站了起来，惊讶地看着自己。他身上的绷带下面，没有了伤——连疤都没有。还没等他反应过来，赛尔达公主已经在治疗下一个士兵了。这样，很多本已全无战斗力的士兵又投向了战场，抱着对公主的感激，对家园的热爱和对未来的希望，再一次与魔物拼杀在战场上。其他快要放弃的士兵，听说了公主亲自为他们治疗，又重新燃起了斗志，高举已残破不堪的剑（其实斗志，才是最锋利的宝剑），再一次向魔物发起了进攻。

魔物又一次溃退了，它们始终不明白：为什么这些人总能在最关键的时候，爆发出巨大的力量。林克独自在窗口，望着满天星星，有一种莫名的失落感。他知道自己一定有很强的力量，但他一点也不知如何使用。他本应帮助赛尔达却站在一边什么也没干，或许他应该上战场，可他又不知如何面对魔物。他甚至怀疑自己是否拥有力量，或许是赛尔达认错人了，他根本不是那个叫林克的勇者。

“国王有请，林克！”王国的侍卫来通报。

林克跟着侍卫来到大堂，公主也在，不过她穿着她一惯的礼服而不是魔导服。这在林克如今的印象里，还是第一次看见真正的公主样子。

“对方来了一封信，要我们明天在隆隆牧场和他们谈判。”国王一看见林克就开门见山地说，“他还要我们带上林克！”

“我？”林克似乎吓了一跳。

“还是先看看信吧，”国王把信递给管家“或许你可以想起些什么。”

林克从管家手里接过信，展开。“古夫！这是古夫的字！”还没等林克开口，在他头上沉默已久的艾塞罗就失声大叫起来：“没想到这混蛋还没死！”

“古夫？”国王和大臣们也都吓了一跳，半天才缓过神来，“你是艾塞罗吧，你确定这是古夫的字吗？”

“化成灰我也认得！”艾塞罗咬牙切齿地说道。

“你不是复原了吗？”

“这几天我一直在想这个问题，到今天我才明白。我身上的咒是古夫下的，只要他恢复了力量，诅咒又会回来。”

“如果真的是他，那麻烦就大了，”国王叹了口气，转向公主“赛尔达你还是……”

“不，父王。”还没等国王说完，赛尔达公主就斩钉截铁地说：“我要一起去，海拉尔的人民需要我。我已经有了力量，还有林克在我身边，我不能藏在后面。”

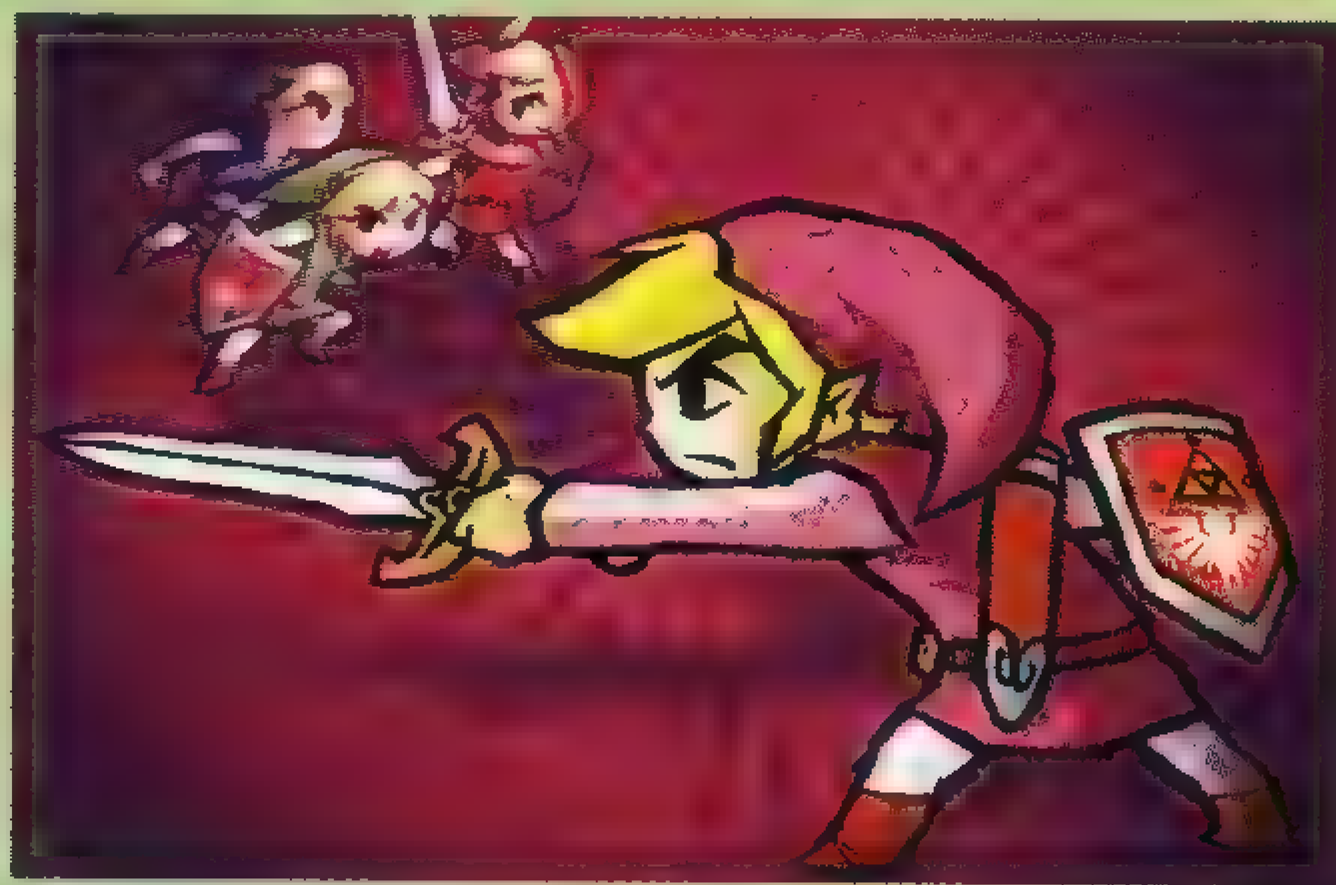
“可是林克他……”

“我相信林克一定会保护我的。”

林克呆呆地听着，好像他们谈论的并不是自己。

“那好吧！不过你们一定要紧跟着我和史密斯。”

“嗯！”



第二天，天空布满了乌云，阴森森地没有一丝风。隆隆牧场上，没有一点声音。海拉尔王与古夫对面而立，谁也没有出声，双方各持剑在手。但古夫手中的，已是被邪恶之心侵蚀得已变了形的圣剑——不，应该说是魔剑。空气中的火药味已到了极限，时间也被凝固住了。显然，谈判以失败而告终。这也是必然的，自古正邪不两立。

古夫仰天发出了令人寒悚的狂笑，魔物们突然发作。在低沉的吼叫声中向海拉尔军冲来。双方在隆隆牧场上短兵相接。呐喊声、尖叫声、弓弦声、拼刀声、爆炸声充斥着整个牧场，尘埃布天，血肉横飞。

“火炎魔球。”赛尔达解决了一群野猪怪后又干掉了一个钢骑士，她迅速向林克靠拢。

此时林克正在艾塞罗的指导下手忙脚乱地招架着一群钢骑士。“小心后面，”艾塞罗大叫，但已经晚了，一柄巨大的斧头就要落在林克头上了。林克脑海里突然灵光一闪，那一瞬间，他把力量全集中在剑上，用尽所有力气，转身一斩。围着他的钢骑士顿时全飞了出去。又压倒了另一批钢骑士。

“干得好，回旋斩！你果然是林克。”艾塞罗高兴地大喊，“再多杀它几个！”

“林克！”赛尔达公主跑了进来，“你呆着干嘛，小心那些钢骑士，他们可不简单！”

“我们刚才解决了……古夫！”艾塞罗突然朝着公主大叫。

“什么？”

“古夫，他朝那边的山洞去了，快！跟上他，不要让他跑了！”

林克与赛尔达朝艾塞罗指的地方望去，果然有一个黑影闪进了山洞。

“来吧，林克。”赛尔达拉起林克就向山洞奔去。四周一片混乱，没人意识到战场上少了两个人和一顶帽子。当林克与公主进入山洞时，他们发现古夫正对着他们，得意地笑着“来个了结吧！公主殿下，林克，还有我那可怜的师傅！”

说完就拔剑冲向了林克，林克慌乱地应着招。

“你当初打倒我的气势哪里去了？”古夫攻势越来越强，林克只有招架的气力了。“喝！”古夫用剑使劲一挥，强劲的气将林克击了出去，重重地撞在石壁上又滑到了地上。

“林克！”赛尔达冲到林克身边，用身体挡住林克。

陈万锦	边角栏设置的不错，读者在翻阅杂志时不经意间也许会发现自己说的话，这就让读者阅读时觉得有趣了。
读者资料	18岁，男，100054，北京宣武区，兴趣：游戏

“闪开公主，我还不想这么早杀你！”古夫的邪气逼人。

“有本事连我一起杀了！”

“既然你不听话，哼哼！”古夫魔剑一指，一道剑光向公主和林克射来。

“圣光护罩。”赛尔达站起来迎着剑光，高举魔杖。“咣！”剑光射在魔法壁上弹开了。

“哦？”古夫愣了一下，“没想到你还有这一手，难怪能从森林之祠中救出林克，还解了我的诅咒。不过你最多也只能这样了，可别怪我下手太狠。”古夫举起剑就向赛尔达刺来，赛尔达用魔杖加强了魔法壁。可魔法壁怎么挡得住和圣剑一样强大的魔剑的攻击呢？当她意识到这点时，魔法壁已被击破，她本能地向右闪了一下，但还是被锋利的魔剑划伤了左肩，深深的伤口涌出了鲜红的血，剧痛顿时传遍了全身。她毕竟不是林克，此时她已全身无力了。

“结束了，哈！哈？哈……怎么？”当古夫得意地二次刺向赛尔达时，公主身上开始闪着金色的光芒。他的剑也开始发光，和赛尔达公主的光芒产生共鸣并拒绝攻击。同时共鸣的还有林克手背上的三角印记。林克呆呆地看着自己发光的手背，忽然，一阵剧痛从手背上直传脑海。在他脑海里闪过一幅幅熟悉的画面：在雨夜被赛尔达唤醒；从赛尔达手中接过盾牌；公主被变成石像；圣剑从石鞘里拔出；把公主复原；打败魔神古夫；同意公主学习魔法……这一切的一切都历历在目。

“就凭这个也想阻止我！”古夫用尽力气向赛尔达砍来。

“砰！”古夫手中的剑被击飞了，圣剑在脱离古夫的那一刻，恢复了原来的样子，“你的对手是我，古夫。”林克手持史密斯之剑指着古夫一个字，一个字地说。

“林克！”赛尔达及艾塞罗同时叫了起来。

隆隆牧场的战斗已经结束，魔物们大败而归。海拉尔王清点人数时发现不见了赛尔达和林克，急忙派



人去找。这时，一个卫兵报告说附近的山洞里有金光射出。国王立即亲自领兵前往。

“圣剑沾上了公主的血而洗掉了诅咒，黄金之力之间发生了共鸣，唤回了林克的记忆……”艾塞罗解释道。

“可恶，就差一点了！”古夫恶狠狠地咒骂道。

“放弃吧古夫，你赢不了我们的”林克威严地说。

“哼！你以为那把圣剑还有多少力量，它的大部分力量都在我身上了，只要我用这力量复活了加侬，你们一个也别想活，哈！哈！哈！……”古夫在狂笑中瞬间转移了。

“公主，你没事吧？”林克转过身，关切地看着赛尔达。

“没什么，全好了，刚才的金光似乎有治疗功能。”赛尔达扭了一下左肩。

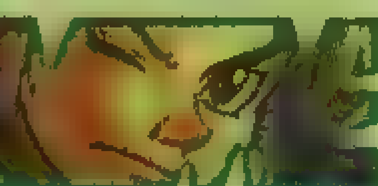
“是啊！它还治好了林克的脑袋呢！”艾塞罗兴奋地说。

“这都得感谢公主啊，要不是她，我还在森林之祠里关着呢！”

“都别说了，”赛尔达满脸通红地转向洞口，“啊，父王来了。”



第六章 圣剑与圣杖



“这次能全歼古夫的魔兵，而且找回了圣剑真是太好了，”，国王高兴地在宴会上同史密斯干杯道“林克也恢复了记忆。”

“说到林克，怎不见他和公主殿下啊？”史密斯四下里张望着“这次宴会他们可是重头啊！”

“随便他们吧，他一定和赛尔达又躲在哪里看月亮呢，哈哈哈！”国王爽朗地笑了。

“哈哈！是啊，随他们吧！为海拉尔，干杯！”史密斯又一次举起高脚杯。

“干！”

此时，赛尔达的确和林克在一起，不过他们可没闲心看月亮。

“嘿！”林克把力量集中在圣剑上，转了一下。但只出现了一个分身，而且只坚持了几秒钟就消失了。

“力量果然全部被古夫吸了。”艾塞罗摇了摇头，“要使圣剑重新恢复力量只有在圣域中充入元素的力量。”

“圣域要一百年才开一次，”，赛尔达公主坐在一边的石头，“可我们等不了这么久。”

“或许……”艾塞罗吃了后半句话。

“或许什么？”赛尔达和林克同时站了起来。

“我这段时间在家里看过一本书，书上说用圣杖的力量可以打开圣域。”

“那圣杖在哪里？”赛尔达比林克还急。

“就在你手里”。

“它？”赛尔达从腰间抽出返转杖“可是……”

“你仔细看上面是不是有两个凹槽。”

赛尔达公主仔细看了一下返转杖，果然有两个正方形的凹槽。

“要使它成为真正的圣杖要有两块神石，一块是

潘辰	本人认为掌上游戏是为生活而服务的,并不应该左右生活,我们广大的玩家应该提倡绿色游戏,不要废寝忘食去玩,而应该在休息的
读者资料	时候玩，但不要放弃游戏。17岁，男，100029，北京朝阳区安贞西里三区2号楼14门201号，兴趣：玩掌机、听音乐

日神石，它一直在我身边"。

艾塞罗从帽子底下（就是它自己下面）吻出了一块红色的方边形宝石，交给了林克"另一块是月神石，它在一个不知名的岛上，叫……叫……叫做什么荷林岛，好像是这么叫的。可地图上根本没这个岛。"

"荷林岛！"林克跳了起来，"这不可能！那个岛根本就是一个梦。"

"这么说林克应该知道那个岛吧！"公主被林克吓了一跳。

"嗯……。这事得从我的一个梦说起"，于是林克将他梦见岛上的一切故事全告诉他们。

"你小子还有这段经历，"艾塞罗听后，不满地啄着林克的脑袋，"为什么，不早说呢？"

"你不提我差点忘了！"

"艾塞罗有办法去吗？"公主问道。

"当然了，事不宜迟，现在就去！"

"怎么去啊？那可是个岛，船总是要的吧！"林克十分怀疑。

"林克，你的风之笛呢？"艾塞罗问，"把它拿出来，吹那首《风之笛》的曲子。公主，请你抓紧林克的胳膊，我们要出发了。"

林克将风之笛放在嘴边，凭着记忆，吹起了《风之笛》。优美而婉转的笛声在风中飘荡，传向了远方。一曲结束，小鹏鸟并没有飞来，取而代之的是一阵强烈的龙卷飞将他们卷到空中……

"咚！"赛尔达着地了，在她面前的是一望无际的大海，美丽的大海在月光的照射下，反射着幽深的蓝色……"咚！"林克也着地了，"哎哟！"这是艾塞罗的声音。公主转过身去，还没等她看见林克就发出了惊呼："好大的蛋！"。

"对！那就是圣蛋，"林克也转过身，"月神石有可能就在上面，去看看吧！"

林克带着路，向圣蛋走去。路过村庄时，赛尔达发现村庄里一个人也没有。

"当我唤醒风之鱼时，人都不一样，就要看做梦那个人心里边惦记着谁了！"艾塞罗似乎无事不通。



"……"谁也没说话。

经过一段长长的石梯，他们来到圣蛋前，距离如此近，圣蛋看起来更大了。在这里，林克顿时感慨万千，不禁用风之笛吹起了《勇者传说》（《赛尔达》历来的主题曲，在《不可思议的帽子》中，刚出王宫的那一段背景音乐就是了）笛声将八个迷宫中的"神之乐器"全召唤来了。在半空中月光下，奏起了大合奏，音乐激扬，高亢，浑厚，雄壮，仿佛千万大军列阵出战一般。曲终，他们惊奇地看见自己被蓝光所包围，缓缓地升到了半空中。他们从空中俯视荷林岛时，惊讶地发现荷林岛俨然是一个月亮的形状而且也被蓝光所包围，荷林岛越缩越小，最后变成了一块蓝色的宝石在林克手中的日神石的吸引下，向他们飞来。

"原来荷林岛本身就是月神石，"艾塞罗恍然大悟。"我们真是骑着驴子找驴。"

当赛尔达接住月神石那一刻，一阵白光闪过。之后……

第二天清晨，赛尔达公主醒了过来，在自己床上，但是还穿着衣服。她坐起来，一块蓝色的六边形宝石从手中滑落在雪白的床单上。她顿时想起了昨天的一切。仆人看见她醒过来，高兴地说："公主殿下，您醒了真是太好了，昨天林克刚吹完笛子，你们就一起倒下去了。幸好卫兵刚好路过，抱你们回来了。"

"林克呢？"

"好像在隔壁，也该醒了吧。"

公主抓起月神石和返转杖就跑了出去。

"林克！"赛尔达没敲门就冲进林克的房间，把刚要出门的林克与艾塞罗吓了一大跳，"你们看这是什么？"

"月神石？太好了。"林克与艾塞罗十分高兴，"把它们装上试试！"林克从口袋里取出日神石，走到房间中央。

赛尔达公主小心地把月神石和日神石全按在返转杖上。刹时，杖上起了火，吓得公主把返转杖扔在了床上。奇怪的是床上并没有着火，而且被火烧的返转杖不再是木质的了，而是高贵、华丽、古典的泛着金属光泽，镶着日、月两块神石的圣杖。

"太神奇了，这就是传说中的圣杖？"赛尔达和林克都看呆了。

"别傻站着了，快去打开圣域大门吧！"艾塞罗催促道。

林克和赛尔达反应过来，公主双手捧起圣杖——并没有想象中的那么重，跟着林克走出了房间。

来到圣域大门前，赛尔达公主把圣杖对着大门，艾塞罗念起了咒语。一条金色的光束从圣杖顶射出，照在大门上。门，缓缓地再一次开启了。林克与公主对视了一下，谁也没说话，一起走入圣域。

圣域中，地、火、水、风四个元素仍在立柱上闪着微光。林克把圣剑插入石鞘中。四个元素同时向圣剑射出了紫、红、蓝、绿四道光芒，圣剑又充满了能量。正当林克把圣剑从石鞘中拔出时，他手中的圣剑和光退去时，他们发现手中的圣剑与圣杖完全变了样

于子寅	夜半三更静悄悄，拿起掌机乐逍遥，为了过关玩通宵，炫耀记录很骄傲。当兵其实真枯燥，多亏游戏才美妙，游戏人生不提倡，
读者资料	合理安排更重要。21岁，男，150006，哈尔滨南岗区曲线街48号1单元1楼2门，兴趣：英语、掌机、足球、动漫

子，通体银白，透出一种神圣不可侵犯的气质。

“快看那石碑！”艾塞罗对着林克说。

林克转过身，发现曾经指导他使用圣剑的石碑又出现了，上面写着“圣剑与圣杖的共鸣是神之器的诞生。”

“原来这就是海拉尔众神所煅造的神之剑和神之杖啊！”赛尔达公主喃喃地说。

“神之剑，神之杖，这是上古遗留下来的神的宝物啊！”艾塞罗惊叹地说，“这下我们有实力跟古夫一决高下了。”

“事不宜迟，我们快点去阻止古夫复活加侬，”赛尔达看着林克，“如果让他得逞，天知道会发生什么事情。林克你知道加侬被封印在什么地方吗？”

“上一次我把他打败了，好像是在密境的最深处，”林克回忆起了打败加侬的那一刻。他以为不会再有什么危险了。没想到他的危险似乎从那时起就没有停止过。

“怪不得上次我们去那里找风之笛时，总觉得那里有点邪气！”艾塞罗点着头，“出发吧！我倒想……”

“轰隆……”还没等艾塞罗说完，大地一阵强烈的波动就震得他们站不住脚。



“刚才那是地震吗？”震动平息后，林克扶了一下帽子，“好厉害啊！”

“不可能是地震，圣域并不属于人类世界，任何地震都不可能影响到这里，难道，”艾塞罗似乎有点惊恐，“快，出去看看！”

他们一路狂奔出去，刚出宫殿大门，艾塞罗就大叫了起来：“是日食！糟了！古夫已经开始他的复活仪式了！”

林克与赛尔达抬起头，看见太阳的边缘，一块已被黑色吞没，并且那片黑色区域在不断扩大……

“我们必须在太阳完全被吞没之前，阻止古夫，晚了就来不及了。”艾塞罗这回真的慌了。

第七章 圣光

林克与赛尔达在通往秘地的路上飞奔，一刻也不能停息。他们头上的太阳已被黑侵蚀了一半，时间在一秒，一秒又一秒地流逝，日光越来越弱。突然一支箭向林克射来，当！被盾挡住了，他们停了下来，才发现自己已被魔物们里三层、外三层地团团包围。

“大回旋！”林克大吼一声，连续砍倒了几排钢骑士。钢骑士的盔甲自然是又厚又硬，可在神之剑的锋芒下，就像豆腐一样不堪一击。头盔、钢匠、护肩、巨剑全被林克轻轻一挥剑，刹时穿的穿，断的断，破



的破，四处横飞。

“闪电火炎球！”赛尔达也助林克一臂之力。爆着闪电的火球在魔物群中炸开了花，大批的魔物被炸上了天，但再也没掉下来。魔物虽然多，但一步也靠不近林克与赛尔达公主；另一方面，神之剑与神之杖固然威力巨大，可加上艾塞罗充其量也不过三个人，面对杀不尽的魔物大军，要突围实在是困难。而此时太阳只剩下小半在发着微弱的光，并且还在进一步缩小。

“怎么办？根本无法前进，”赛尔达用闪电电死了一个正要举刀砍林克的钢骑士。“时间不多了！”

“我也不知道，可恶！怎么杀不完？”林克刚要举剑砍前面的那只野猪怪，它就扑一下地倒下了，脑门上竖着一支箭。

“林克，赛尔达殿下，我来晚了。”林克与赛尔达同时回过头去。看见史密斯正穿着盔甲，骑着马，带领着铁心师傅和他的众弟子，率百万海拉尔大军前来助阵。

“爷爷，你怎么来了？”

“国王派我来帮你们，”史密斯赶快下了马，“闲话少说，你们快上马去阻止古夫，这里的魔物由我们来应付！”

“您千万小心，它们很厉害！”林克把公主扶上马后，自己也上了马。史密斯率领大军，列成了一个三角阵形，将魔物组成的阵撕开了一个口子。林克和赛尔达沿着这条血路，冒着雨一般的弓矢，冲出了包围，直接奔向了密境……

密境，古夫站在一个诡异的祭台上，双手平举着。四周的沼泽中不断地向外冒着黑色的雾气，在祭坛周围形成一个黑色旋涡，并最终被古夫所吸收。祭坛四个角上

刘潇	明争暗斗何时了，人们知多少。PSP昨日闹时间，游民不堪痛苦手感中。NDS、PSP应犹在，只是价格高，问君能有几多愁？
读者资料	只是袋中银子往外流。19岁，男，213021，江苏常州天宁区红梅东村27幢丁单元502室，兴趣：《火影忍者》、《仙剑》

的绿色的火焰不断跳动着，把古夫的脸照得格外阴险。

渐渐的，黑色的雾气开始减少，减少，并最后消失。祭坛则在又一次的剧烈震动中，土崩瓦解了。祭坛上绿色的火焰顿时点燃了整个沼泽。密境在一瞬间成了火海。火，也是绿色的。古夫在这一片火海中，望着已经完全被黑暗吞蚀的太阳，满意地狂笑着……

"古夫！"林克从刚冲入火海的马上一跃而下，"你的末日到了！"

"以海拉尔众神的名义，"公主也下了马，"你还是放弃吧！"

"哼哼！说得倒好听，"古夫冷笑着"你们已经来晚了，加侬的全部力量全被我吸收了。就凭你们想对抗现在的我，做梦！"

"现在就让你们尝尝我的愤怒吧！"古夫说着就扔出了一个黑色的魔球，径直向赛尔达公主飞来。

公主完全没有作好准备，她的神之杖还别在腰上，根本没想到古夫会突然向她攻击，只有下意识地用手遮挡。可魔球并没有击中她，她放下手，看林克正手持剑挡在她前面，魔球则已化为了黑烟，消失在绿色的火海中。

"对完全没有准备的女士下手，未免太过于心狠手辣了吧！"林克声音中已充满了愤怒。

"如果你想死，那就成全你，"说完，古夫又放出了一个更大的魔球，直逼林克而来。

"林克小心！"

林克用力一挥剑，将魔球劈成两半。脚下向后一蹬，向古夫冲去。古夫没想到林克竟可以用剑劈开他的魔球，一时间无法再次攻击，只好用黑暗结界护住自己。

"咣！"剑刺在结界上，不断迸出强烈的火花。林克用尽全力但也无法让剑再刺进去一丝一毫。他们就这样僵持着。

"林克，闪开，"背后传来了赛尔达声音。林克拔出剑就向一边闪了五步之遥。

见林克躲开了，赛尔达公主将全部精力集中在神之杖上。"电光火球！"一个强大的爆着闪电的大火球以迅雷不及掩耳之势击中了古夫的结界。刹那间，古夫的黑暗结界便化为了乌有。

"怎么可能？"古夫没反应过来。

"死吧？古夫！"神之剑带着全海拉尔人民的愤怒刺穿了古夫的胸口。

"哦……我……"古夫的身体渐渐化了烟雾，可烟雾并有散去，反而在空中凝结了起来"呵！呵！林克，你永远也杀不死我了。在许愿帽离开我之前，我许下了最后的愿望。让我成了不死之身，你休想赢我，我是不可战胜的，哈！哈！"

一连串闪电向林克劈来，林克不得不向后连续做了几个翻滚才得以逃脱。

"哼，动作还挺快的"，黑云中又传来了古夫的声音，"那我就让海拉尔毁灭，看你救得了谁？"

"大地再一次震动起来，海拉尔城中乱作一团，多半房屋都被震塌了。王宫也经不起这强烈的地震，开始崩塌。火山突然爆发了，炽热的岩浆沿着高山迅速下流，巨大的岩石也从山上不断地滚落，森林的地面一下子裂开了，火焰从地下点燃了大树，同时，海拉尔的湖水也在暴涨，百姓们四处跑却无处可逃……

就在林克与赛尔达面对着狂笑的古夫束手无策时，他们手中的神之石又一次发生了共鸣。两样神之器似乎有了生命，控制着林克与赛尔达将神之剑与神之杖举向天空，在空中交成十字。那一瞬间，他们被一个魔法阵包围了。中间是日、月；四周有火，地，风，水的图案。六个图案同时向天空射出了黄、白、红、紫、绿、蓝六种颜色的光束。空中刹时出现了一个巨大的黄金三角，金色的光芒洒遍了海拉尔的每一个角落。

奇迹发生了，大地不再颤动，火山停止了喷发，巨岩下落到一半又回到了原处，王宫与海拉尔城自动开始修复，森林的火也灭了，地面又合在了一起……

"这……这……我不信！"黑雾中一道闪电击向了黄金三角，可还没碰到就被弹开了。空中响起了仙光一般的竖琴声，黄金三角向黑雾发出了一道金光，黑雾开始消散。

"不！不！不……"古夫还想挣扎，可他还是永远的消失，在这万丈的金光之中。良久，站在林克前的一个穿绿袍的老人回过头来，对林克说："我们回去吧！"此时，太阳的光辉正照耀着大地，就像雨消云霁一样……

几天后，国王送林克与公主离开海拉尔，他们要将神之剑与神之杖封印在更远的地方。因为他们知道，魔物们会再一次出现。到时候，有资格得到它们的勇者会再一次举起它们，挽救海拉尔。

从那天起，海拉尔开始流传着新的传说："当拥有光之力的勇者和拥有神之力的公主同时高举起神之剑与神之杖时，圣光会再一次降临海拉尔大地，带来和平……"



王笑男	一切都是失去才发现珍贵，自从拿SP跟朋友换了一PS2，愈发感到，管它什么技术含量什么画面，还是揣个SP舒服，SP是咱
读者资料	中国老百姓最适合的主机。18岁，男，201101，上海七宝中学高三7班，兴趣：做塑料模型、打SP、写科幻

至爱之马里奥A2



初识 我第一次看到这个游戏是在95年，那时的我已经可以很轻松把FC上的《马里奥兄弟》玩通。有次小伙伴们聚一起玩游戏，当我拿着手柄，控制马里奥救回碧奇公主后，许多同学都用羡慕的眼光看着我。恰好在那时，有个同学说：这有什么了不起，能把“超人”上的《马里奥兄弟》打通吗?

在当时，除了小游戏机（即FC）和大型机(即街机)之外，我没有见过其他游戏机了。“超人”是什么东西啊……我问他什么时候带我去玩那个游戏?他说准备两元钱,明天下午我来找你。

第二天下午，我们俩走了大半天，找到了那家游戏厅。哇——有十多台我没见过的游戏机，那游戏的画面不知道比家里的要强多少倍呢。游戏厅里的墙壁上帖着一张纸，上面写着“超任机一小时四元”——好贵啊。

同学拉着我坐到电视面前，让我把钱拿给他，然后和老板说：超级玛丽，一小时。只见老板从抽屉里拿出一张磁盘，插入游戏机里，电视里显示读取中……到100%后同学说好了，可以玩了。

第一次接触这个游戏机，心情十分激动，就更不用说对手柄的不适应、游戏的不适应之类了，总之那个下午的那一小时，唯一给我留下的印象是：这游戏机真神奇……

疯玩 从那之后，我就慢慢存钱，有机会就偷偷地去“爽”一次。接触得多了，自己也熟悉了游戏手柄，熟悉了那个游戏里的马里奥。为了表示我能把它玩通关，每次都坚持而执着地玩……不过总是没有救到碧奇公主——不是因为我的技术问题，而是我连游戏有多少关都不知道。

记得上初中时的一个春节，那时我老爸说压岁钱可以自己管理了，我听到这个消息超级兴奋，第一个想到的就是：我终于可以去游戏厅把玛丽兄弟玩通了……根据一旁小孩的提示，这里要这么打，从那个门过去，打败那个BOSS后就出现隐藏关卡了……

呃……不是任何玩家都知道隐藏地点的，在那个时候，玩游戏时能得到别人的提示发现隐藏关卡是很大的幸运了，所以我在那时就知道了超任上的《马里奥兄弟》的不少密道。可惜当时还是没有把全部关卡打过……

回味 让我们把时间调回2001年……这是掌机迷不能忘记的年代。

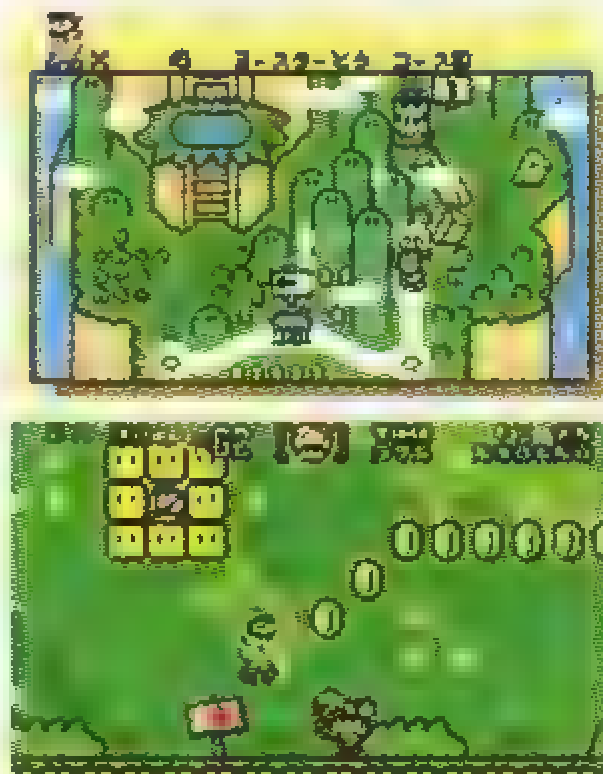
我是在2001年底萌发出了想自己拥有一台主机。当时已经高二了，从时间方面考虑，坐在电视机面前玩传说中的《最终幻想》不大可能，于是PS就直接被踢飞了；再从金钱方面考虑，PS2也华丽的被踢飞了（我承认我伪非……但PS系主机上的确有不少好玩的RPG……）。这样剩下的就只有掌机了。那时WSC还和GBA“抗衡”着，我就一直为这“二选一”的题犯愁。

把《电软》拿出来看——这是我在家除了看电视以外唯一的放松方式。拿到最新的2002年1月电软后，突然被前面的彩图吸引住了。这不是介绍超任上的马里奥吗?咦，机种GBA?难道这个经典的游戏要被移植到GBA上了!这下我可乐坏了，WSC是什么都不知道了……



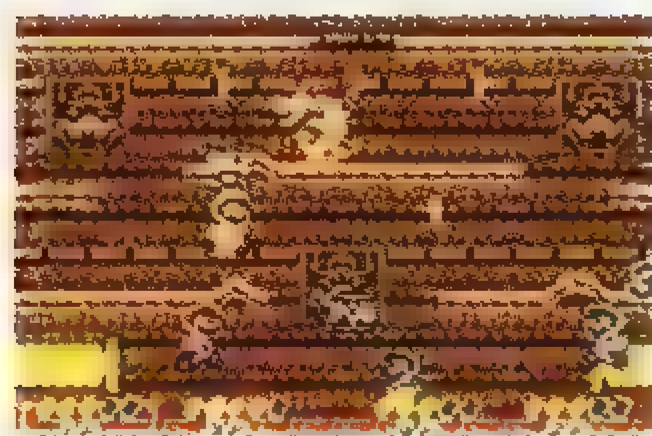
于是，由于学习成绩的提升，父母答应了我的要求——我成功地把GBA捧回了家。(好像做学生的就只有这招可以“骗”奖励……唔,在这里提醒一下各位学生玩家,不要因为玩游戏而荒废了学业)而和GBA一起入赘我家的游戏就是《马里奥A2》。

2002年2月9日——这是我永远不会忘记的日子。正是在这天，我把我的GBA和马里奥A2抱回家。那年的寒假，我就天天坐在沙发上玩GBA，玩《马里奥A2》。



实话说，虽然是SFC的复刻版，但GBA上发生了少许变化，即横向移动时，游戏背景

卷轴的移动方式不是即时而是一段段的，刚开始玩很不适宜，马里奥死了不少次……不过后来习惯了就好多了。



我玩游戏从来有个习惯，游戏再怎么难，除非是进行不下去了，我才会找资料查阅。由于当时一直不知道《马里奥A2》总共有多少关，我就一直玩。直到打倒最后的库巴后，再次游戏，把星星关都玩过去了，把隐藏关也都玩过去了（期间死亡次数考证不能……），就是一直没有全部玩穿。后来把游戏成绩表翻过来翻过去，突然发现所有关卡后有1～2个圆圈，统一标着“M”。又仔细想了想，这不就是表示我玩过去了这关吗？而M应该就是Mario的意思吧？如果是这样，那么，有的关卡有两个圈就表示这关有隐藏出路。经过证明后，我的想法果然正确。当时发现这个后很是兴奋，然后我就开始一关一关的找，实在找不到隐藏路就先放在一边，找下一关的。（这情形颇像作高难度作业——怎么我又扯到学习上去了……）

功夫不负有心人，在我的苦心研究下，终于完成了所有的96个关卡，包括所有恐龙金币的获得。看着恐龙金币变成碧奇金币的动画，我脸上露出了成功之后的微笑。



之后又完美通关一次，感觉这游戏真是好玩，看着Ending时我突然想起还没用过路易呢，于是再玩，全部用路易。路易速度一般，可跳跃能力太强了，而且难以控制，想要用好非常不容易，路易骑耀西和马里奥骑时也有少许差别，适应之后就没大问题了。之后卡里的两个记录，成绩表里显示的全“M”和全“L”——想着她的感觉都十分惬意。

后记 不知不觉三年过去了，这段时间里我又买了一些游戏卡，玩了许多其他的GBA游戏，换掉了部分不太喜欢的游戏。去年拥有了自己的烧录卡，想玩什么游戏自己烧进卡里就可以了。但这个游戏——《马里奥A2》，我一直保存着她，因为她是我的最爱。

文/NW旅团·大发电者　责编/雪人

NDS购买手记

公元2005年2月6日傍晚，一名少年从北京一电玩店出来后，遂蹦之天空中，做出了360度转身接后空翻的高难度动作，落地后曰：“得到了。”，然后迈着大步，迎着夕阳，消失在人海中……

那个少年就是小生。小生在今年春节期间入手了一台NDS，那份激动就像小生说的那样，真可以使人有蹦到天上的动力……作为一名掌机迷，更作为一名任饭，小生简单谈谈自己购买NDS的心得，希望能帮上大家的忙。

首先要谈谈选择卖家。小生以为，买主机一定要去比较正规的游戏专卖店，尽管卖的基本上是水货，但一些信誉好的游戏店是不会出现私自更换原装电池或拿问题主机来卖给各位的。小生所说的“信誉好”包括很多，在这些店里一般不会以很便宜的价格买到主机，通常也是不会给各位太多还价的空间的，但大家也不能仅以此为衡量店家信誉的标准，还要注意保修及包换的期限等等重要的售后服务问题。另外，购买后一定要保留发票，以做凭证。总之，大家切勿因为个别卖价过于低廉而上当，但也不要盲目相信天价的分量。





接下来是选购主机。在这里小生先自爆小生的痛楚：小生的NDS上下屏幕的接合处有点问题，上屏可以小幅度地左右摇动；另外上屏幕周围的



黑框与周围机身有些缝隙，在不知不觉中上屏好像已经进了些土，请玩家们在选购主机时也务必注意这些问题。不过，已经出现了类似问题的玩家也不必担心，只要在缝隙处贴上透明胶条即可。为了防止上述情况，玩家在购买主机时应尽量请求BOSS准备几台主机，在不开机的情况下，挑出一台外壳没有问题的。开机后，注意一次开机画面（其实这已经不算验证新机的方法了，但要是没有就更……）和坏点。此外，还要验证一遍说明书上的序列号与机器背面的是否一致。试上专用游戏卡后，就基本上OK了，有条件的话还可以当场试一下联机及麦克风等功能。

说到游戏卡，小生建议选择《大合奏》，不仅游戏方式新颖，还顺便可以利用编曲模式里的“哼唱”来检验一下新机器的麦克风。不过现在游戏众多，好玩的也不少，大家还是根据自己的喜好来选吧。

在周边方面，小生认为屏幕保护贴和包包都必不可少。现在有一种被商家唤做“原装”的屏贴当时要80大洋，算贵的了，不过还算好用。包包就很多了，不必买太贵的，实用就好。

注意了上述事宜的话，大家应该能够买到一台让人放心的主机了。手头紧且更需要正规服务的玩家，就只好等行货了。总而言之，希望各位不要像小生一样，受到上述问题的干扰。衷心地祝各位玩家能早日像我一样幸福地与NDS、《PG》及所有掌机迷分享自己的快乐。

文/北京 轩哗屋　责编/雪人









《纹章》绝非文章

对于游戏，各人有各人的爱好，但是一个同学的一句话，却给我深深的反感，我真想对他说：“《纹章》系列绝非文章这么简单！”

《纹章》系列是一款S · RPG游戏，它奇妙的构思、丰富的剧情、动人的音乐、漂亮的人设都是卖点，其中它的剧情更可以说是曲折延绵。每个游戏肩负的剧情各不相同，但没有一个能像《纹章》这样结构严谨，丝丝入扣。就拿GBA第三作《圣魔光石》来说，它的剧情虽然有些散乱，由一个公主寻兄变成了对抗魔王，但总体来说也没有其它游戏那样空泛，做得最好的剧情是第二作《烈火之剑》，我当初就是看了它的剧情后才开始玩《纹章》系列的，艾利乌德、海克托尔、琳迪斯与古代火龙之间产生的渊源，本是义贼的“黑之牙”被利用成召唤火龙的道具渐渐堕落的过程使人唏嘘不已。我玩《纹章》几乎都是流着泪玩的，它的剧情实在太使我感动了。另外，《纹章》中的支援对话亦是受欢迎因素之一，丰富的对话剧情可以使我们无限期地“待机”，即使拿不到最好评价亦不要紧，能看到这些丰富的对话，也不枉玩《纹章》一场了。



《纹章》系列无论从剧情、音乐等方面都可以说是S · RPG游戏之冠，是值得玩的一部好游戏。期待《纹章》系列能在NDS和PSP上再有所飞跃，使我们玩到更高水准的游戏！

文/LAJ　责编/雪人

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年4月19日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年4月21日	杰作选！加油伍佑卫门1・2	KONAMI	ACT
2005年4月21日	洛克人ZERO 4	CAPCOM	ACT
2005年4月21日	名侦探柯南 黎明的纪念碑	BANPRESTO	AVG
2005年4月28日	海贼王 龙之梦！	BANDAI	A・RPG
2005年4月28日	THE TOWER SP	任天堂	SLG
2005年5月19日	晃晃悠悠大金刚	任天堂	ACT
2005年5月19日	幻想少年	BANDAI	ACT
2005年6月23日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	ETC
2005年6月30日	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年6月30日	MAR HEAVEN 敲开天堂之门	KONAMI	A・RPG
2005年7月7日	武器种族传说	TOMY	RPG
2005年7月21日	BLEACH	SEGA	ACT
2005年夏	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	A・RPG
2005年夏	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
未定	超级方块战士ⅡX	CAPCOM	PUZ
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	MOTHER3	任天堂	RPG
未定	少年侦探团 ～红眼的魔人～	SUCCESS	AVG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年4月19日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年4月21日	首都高BATTLE	元气	RAC
2005年4月28日	彼岸岛	NOWPRO	AVG
2005年5月15日	Grand Theft Auto: Liberty City	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年5月26日	宇宙侵略者口袋版	TAITO	STG
2005年6月2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	BANDAI	RPG
2005年6月16日	爆脑-BAKU-NO-	EIDOS	PUZ
2005年6月23日	CODED ARMS	KONAMI	FPS
2005年春	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
2005年	天地之门	SCEI	A・RPG
2005年	泰格伍兹PGA巡回赛	EA	SPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	A・RPG
未定	FIFA2005	EA	SPG
未定	超级机器人大战（暂定）	BANPRESTO	S・RPG